MagazinNES

Vol 1 Num 3
Jul-Sep 2007

Revista NO oficial de... Nintendo®

Reportaje especial

Las Revistas de NES

Bajo la Lupa

Kung Fu
Abadox
Metroid
Othello

En Deja Vu:

Los Warps

Recomendaciones MAME

Escape from the Planet of The Robot Monsters

magazinnes.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA



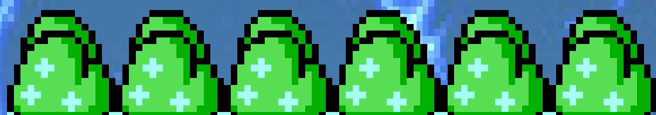
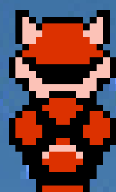
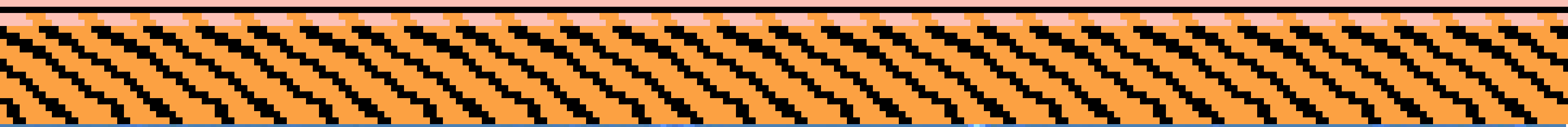
TRUCOS, GLITCHES, Y MUCHA INFORMACIÓN
¡¡NUNCA ANTES PUBLICADOS!!



YA VIENE... PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Indice

Página

Editorial



Hace años, estaba en boga la frase "realidad virtual", el escucharla nos hacía creer que un mundo cual el nuestro (pero distinto en sensación) se estaba desarrollando en alguna lugar, al alcance de la mano; un mundo donde los sentidos no distinguían la realidad de la fantasía, donde se perdían y regresaban, donde podíamos vivir una aventura como nunca antes... esto por supuesto fue completamente falso, incluso hoy en día no se está ni cerca de tales sueños... pero eso fue hace tiempo; ahora, una palabra está haciendo quizás ese mismo efecto con el debido y correcto dimensionamiento: "Virtual".

Tenemos por principio de cuentas que esta palabra se emplea para hacer notar que algo existe en esencia aunque no de forma física, como por ejemplo, el **Wii** que permite jugar nuestros juegos de **NES** desde una consola de nueva generación, desarrollada para otro tipo de estándares (distintos a los que empleaba el sistema **NES**); aunque por otro lado, muchos tuvimos ese privilegio "virtual" desde antes, gracias a los emuladores.

Nintendo la ha llamado "consola virtual", supongo que porque permite generar una realidad a partir de un software (roms), haciéndola virtual, sin embargo, esa no ha sido la Revolución del medio...

En el mundo entero se están dando cambios "virtuales" (ver sección de Programitas en mi PC del número pasado), y es por ello que nosotros estamos aquí, **virtualizando** una revista, que guarda como característica y regla de oro el poder imprimirse, yendo más allá de esa "virtualización" y lectura a través de la PC, a donde solo los textos impresos saben llegar (sin que por ello estén disociados de las tecnologías modernas).

Demos, sin mayor dilación, vuelta a la página, y bienvenidos a esta tercera entrega de **MagazinNES**, porque la diversión no es simulada, sino palpable y muy real.

MagazinNES

RECUERDOS BIZARROS



Jim Henson's MUPPET ADVENTURE CHAOS at the CARNIVAL

Antes de que los Power Rangers llegaran a este planeta a darnos verdaderas clases de artes marciales, antes de que los teletubbies nos compartieran el único y auténtico proceso de aprendizaje, y antes de que el Y2K fastidiara la vida en Springfield, había un grupo de ridículos, zoofílicos, y vaciladores títeres de trapo llamados los *Muppet*.



Sucede que sucedía en el extraño mundo del revés, que la Peggycesa es secuestrada por el dueño del carnaval: el Dr. Grump... al menos es lo que los *Muppet* sospechan, pero como no pueden razonar más allá de las dos neuronas que poseen, usan una de ellas para pasársela chispa, mientras que con la otra (si acaso alcanza) intentarán rescatar a la antítesis de la venus de Milo.

El juego cuenta con 5 niveles para colgarse de la lámpara; en los cuatro primeros habrá que recolectar una llave para accesar al quinto... ¿suena fácil y demasiado corto?... veamos.

El río salvaje: Aquí, la rana René manejará un botecillo, evitando TODO lo que esté a su alrededor... imaginé que por ser de trapo aguantaría al menos una bien merecida zambullida, pero sería más fácil pedirle peras al olmo. Dificultad alta.

La pista de carritos chocones: Es el turno de... creo que es el perro que toca el piano (¿Rufo?), como quiera que sea, la novena sinfonía con sus 72 minutos de suplicio apenas es la antesala de la tortura de este nivel, donde los obstáculos, si bien empiezan sencillos, terminan siendo un reto de paciencia para el supremo Dalai Lama.



Viaje espacial: Este es, para mí, el único nivel que merece un 4 de 10 de calificación. Imaginemos el *Solar Jetman* conducido por un Gonzo ebrio, y ya está. Por cierto, los botecitos llenan tu vida, pero no debes dispararles (lástima que lo descubrí luego de perder 12 valiosas vidas). Fuera del último nivel, es el único con jefe.



Laberinto Sorprendente: El turno del oso que dice malos chistes. Este nivel trató de ser algo así como un mouse trap... pero terminó siendo una trampa mortal para la diversión con sus más de 20 pantallas de tedio. El oso debe tomar 3 premios para ir de una pantalla a otra, perseguido por un caramelo de navidad gigante... mis respetos para quienes consigan la llave.

Último nivel: Una rana con entropía, creyendo que hace una sinfonía, y no, no es una rima, es la más injusta de las verdades. Este último nivel resume el juego: movilidad pésima, música que no es mala (solo carnavalesca), y un conjunto de elementos de reto para un *Contra*, no para esta pobre criatura, que ni saltar sabe, y que para flipe de todos, le da su amor al jefe final.

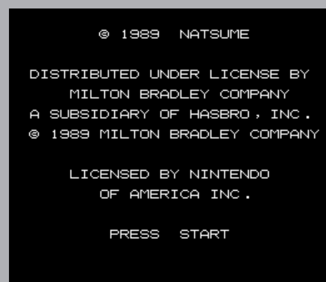
Este recuerdo bizarro se termina con una advertencia: "RADIACTIVO, NO TOCAR".

Tygrus

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Abadox
The Deadly Inner War

Todos los códigos se hacen desde esta pantalla:



Super Armas

↑ ↓ → → ↑ ← → ↓ ← ↑ START



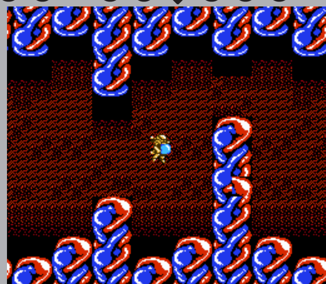
Invencibilidad

A A ↑ B B ↓ A B START



Ver el final

A A ↑ B B ↓ A B B START



Life Force

30 vidas y 4 continuaciones

En la pantalla de presentación oprime:

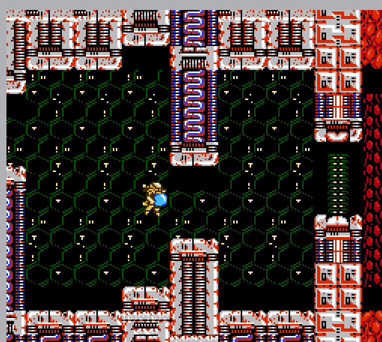


↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A START

Si lo haces bien comenzarás con 30 vidas.

Seleccionar Nivel

← ↑ → ↓ ↑ → ← ↓ +



Nivel 2 ↑
Nivel 3 ←
Nivel 4 ↓
Nivel 5 →
Nivel 6 SELECT
Nivel 7 B

START

Zanac

Seleccionar nivel



Oprime RESET 13 veces, ahora elige CONTINUE y con las direcciones ← → ve cambiando nivel.

Sound Test

SOUND TEST
30

Oprime y mantén A + B ahora oprime RESET y listo.

Otra manera de conseguirlo es oprimir A B SELECT START cuando estén las palabras GAME OVER, y soltar los botones cuando la pantalla se haga negra.

Power Ups

Presiona A + B START en la pantalla de presentación. Luego de tomar 6 power ups los objetos se transformarán en vidas.

Mensaje Oculto

Al terminar el juego espera a que se detenga el hada, ahora presiona A + B en los dos controles.

Transforma tu nave

Presiona A + B SELECT START cuando inicies el juego.

Ayuda a Louie a rescatar a sus amigos, en una aventura envolvente llena de trampas, precipicios, bichos raros, giros inesperados, y ¡¡U-FOUR-IA!!...
(todo esto antes de que la cena se enfríe).

U·four·ia

Antes para Europa, ahora llega al resto del mundo para tu...

Nintendo Entertainment System

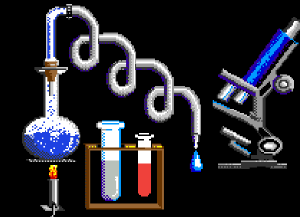






Hechos en casa, Hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos... todo ello y más, solo concebido en....





El Laboratorio

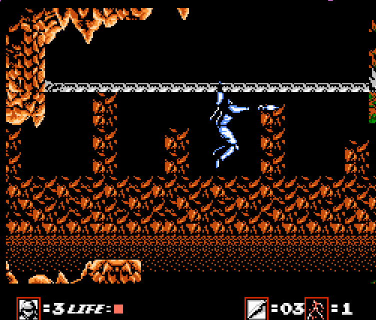
Es bien sabido que por muchos años (ochentas y noventas), SEGA y Nintendo tuvieron una enconada lucha por el mercado de los videojuegos, no obstante, eso no impidió que SEGA (o algunos piratas bajo el estandarte de SEGA, vaya uno a saber), hiciera juegos para la caja gris.

The Super Shinobi (Super Game) es un juego sin licencia, traslado del Arcade (así parece) Shadow Dancer; aunque, dada la exclusión del perro, fue mejor dejarlo con el nombre de "Super Shinobi" (como si de una secuela se tratase), más que con el nombre del danzante con el término "8-bits".

Si hablamos de Ninjas, tenemos que SEGA le apostaba al "traslado", pudiendo muchas veces mantener gran parte de ese toque Arcade en consolas caseras (Shinobi y Super Shinobi son los ejemplos, centrados desde luego en el sistema NES), Nintendo por otro lado, licenciaba (de licencia) juegos que podían ser un paradigma, y que por lo general terminaban en plataformas (Ninja Gaiden es el ejemplo). Bajo esta premisa e introducción, vayamos ahora a ver lo concerniente al juego.

SHINOBI FRENTE A SAUROS-SAMURAI-ZILLA.

SERÁ POR LOS COLORES TAN COMUNES EN NES, QUE ESTE TIPO DE JUEGOS NOS GUSTAN TANTO



AHORA SHINOBI PUEDE TREPAR POR ESTAS BARRAS

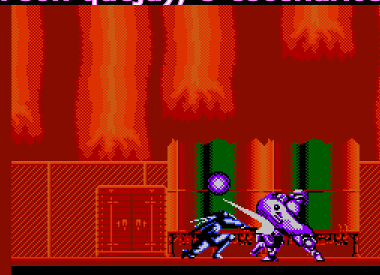
Shinobi es un personaje de buen tamaño en pantalla, que cuenta con una espada que no solo sirve para el ataque, sino que además puede parar boomerangs, estrellas, y otros proyectiles, además de que le sirve para poner defensa. Doble tap a izquierda o derecha correrá, así también, puede realizar un segundo salto/voltearetа antes de comenzar a descender del primero. Otras habilidades son el caminar agachado, sujetarse de largueros o barras, aumentar el poder de sus armas (shurikens principalmente), y lo mejor, un ataque especial que puede usar en modo ofensivo invocando poderes del lejano Oriente, o como una barrera de defensa al estilo "estrella de Mario Bros", los botones start y select permiten elegir y ejecutar este ataque especial.

Hablando de movilidad, quiero decir que Shinobi cuenta con la fluidez y versatilidad para llegar de un extremo de la pantalla al otro, solo con un salto; sus ataques son tan rápidos como los del mejor espadachín del juego, aunque debo decir que los valores del personajes no son del todo precisos, dicho de otro modo, parece ser que cuenta con una aura invisible que si es tocada también a él se le resta energía.

A lo largo del juego nos encontramos con pequeñas cajas que revelan un item al ser golpeadas, como son energía, aumentos de poder, estrellas, vidas, o bombas de tiempo que si no nos quitamos nos explotarán.

Los escenarios van desde bosques y cavernas, hasta madrigueras de insectos, fábricas, e incluso un paseo a caballo rajando ninjas que apenas se ven (aquí los gráficos sí son queja); 5 escenarios en total.

Los Jefes... aunque no están del todo trabajados (como ese ciber-ninja del nivel 2) dejan una buena impresión, sin ser del todo novedosos o rescatables.

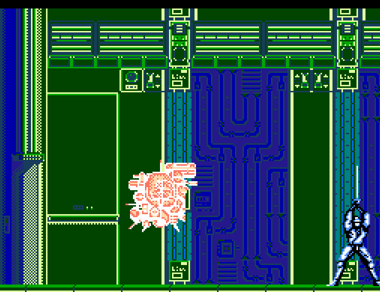


NO SUBESTIMES AL ENEMIGO. NO ERES EL ÚNICO VELOZ DEL JUEGO

En conclusión, vale la pena para quienes nos gustan las plataformas (aunque el nivel 2, a caballo, siga dejando mucho que desear), los gráficos arenosos y parpadeantes le resten puntos, pero, otros elementos como la movilidad bien valen algunos momentos de atención.

Casi lo olvido, aunque al enemigo le caiga la voladora, ¡¡¡el juego no tiene final!!! (*craso error*).

TYGRUS



SHINOBI INVOCA UN PODEROSO PODER ESPECIAL QUE AFECTA A TODO ENEMIGO EN PANTALLA.

En portada







Reportaje especial

Las Revistas de NES







Bajo la lupa



Por: Tygrus

Varios de aquí aún recordamos el libro de Shakespeare sobre el moro Othello; el engaño, la apariencia, y todo ese conjunto de intrigas palaciegas que lo hicieron característico de su época; bien, pues Othello, el juego de mesa trasladado en esta ocasión al NES no es la excepción, ya que no se ve excluido de estos elementos (para la diversión desde luego).

Si bien Tetris se caracteriza por demandar la agilidad mental y manual, Othello se caracteriza por requerir observación y audacia.

Este juego tiene sus orígenes muy atrás en el tiempo, en un viejo juego de mesa llamado ***Reversi***.

El objetivo es capturar una o más fichas entre dos de las nuestras, en vertical, horizontal y/o diagonal; al hacerlo, las fichas capturadas cambian a nuestro color, desde luego que el contrincante no se va a quedar con los brazos cruzados, y tratará de hacer lo propio.

El tablero se compone de 64 casillas (escaques), ganará quien junte más fichas de su color cuando todos los casilleros estén ocupados.

Entre las opciones del juego tenemos que permite un juego contra el CPU o contra otro jugador. Al iniciar el juego elegimos el nivel de dificultad (del 1 al 4), el color de nuestras fichas, así como el nombre de nuestro jugador.

Básicamente el modo a dobles funciona igual que con el CPU, a excepción de que, cuando un jugador desee cancelar será el otro quien autorice dicha cancelación.

Los movimientos son sencillos: con la cruz movemos la mano dentro del tablero, botón B cancelamos último movimiento (solo se pueden hacer tres cancelaciones por juego), botón A elegimos el casillero donde posicionaremos la ficha.

NOTA: la casilla que seleccionemos deberá, por default, atrapar al menos otra ficha contrincante, de lo contrario no se podrá colocar una ficha ahí.

Si se da la situación de que el jugador en turno no tenga casillas donde colocar su ficha, entonces "pasará" de turno.

Bien, ahora que ya sabemos lo básico pasemos a la estrategia y algunos consejos.

Al igual que el Sudoku, este juego exige mucha observación, retroalimentación y audacia para engañar a la máquina o al contrincante. Lo primero que notamos es que los únicos escaques donde no podemos capturar fichas son las esquinas, por tanto, conviene apoderarse de las esquinas tan pronto como sea posible, o armar "escaloncitos" de tal forma que el contrincante ponga una ficha en los espacios adyacentes a ellas, y así

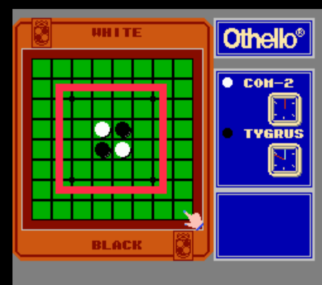


tengamos oportunidad de quedarnos con las susodichas. Esto desde luego que brinda ventaja, pero no siempre es decisivo, aunque es casi seguro que quien domine las 4 esquinas habrá ganado.

Hay asimismo, otro tipo de casilleros que de cierto modo brindan desventaja (aunque esta pueda ser transitoria por los múltiples reveses que tiene el juego), esta serie de casillas son las que pertenecen al segundo cuadro del tablero (indicado abajo en color rojo), por tanto, es recomendable que solo optemos por esas casillas en casos de extrema necesidad.

El juego requiere un razonamiento de futuro a presente (algo así como el Sudoku), y ya que este juego no tiene tantas combinaciones como el ajedrez permite desarrollar habilidades de percepción.

Así pues, Othello es un buen juego para el razonador y el analítico, o para quien desee llevarlo en su celular; sinceramente lo recomiendo poco para otro género de jugadores.



Abadox™

Bajo la lupa

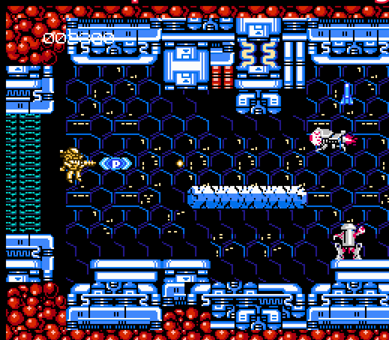


Por: Tygrus

Son tiempos de paz en el planeta Abadox, hasta que del espacio surge: Parásitis. Parásitis es una criatura descomunal, que sin aviso alguno ise traga al planeta entero!.



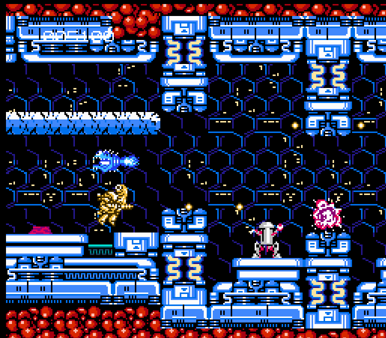
La FMV (Fuerza Mundo Vivo) intenta detenerla, aunque sin éxito alguno (como siempre, no vienen a mal dosis extras de drama), así que es el turno del Teniente Nazal, quien por algún extraño azar del destino no estaba de servicio cuando su planeta fue tragado



¿Dispararle a Parásitis para destruirlo?... sería un suicidio, será mejor optar por el camino digestivo, en una batalla por el espacio interior.

Abadox es un juego que goza de cierta popularidad en el medio, y no es para menos, sus bonitos gráficos y su nivel de dificultad te mantienen entretenido, y con el estímulo a continuar.

El juego es un shooter horizontal y vertical (los escenarios se alternan), el detalle importante es



que en los escenarios verticales no avanzamos hacia arriba, sino hacia abajo, algo pocas veces visto (esto nos da la impresión de "descenso" dentro del bicho come mundos).

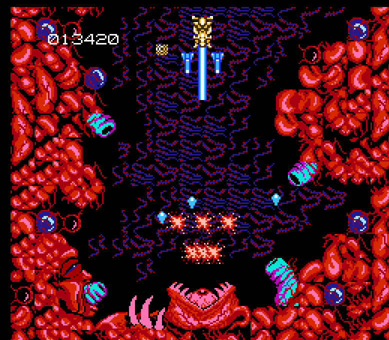
Aunque en un inicio da la impresión de que nuestro personaje es muy grande como para esquivar los ataques de los enemigos, en breve nos damos cuenta que el



valor de vulnerabilidad solo está en el centro (pies y cabeza son invulnerables).

En cuanto a armas, conforme tomamos los incrementos de poder podemos obtener lasers, misiles, disparo triple, y opciones que sirven de escudo (las cuales giramos con el botón A). En algunos momentos el juego se torna complicado, ya que los corredores de Parásitis se reducen hasta lo increíble, volviéndose intrincados en demasía, además de que todo tipo de anticuerpos, bacterias, y otros organismos (como manos) tratarán de devorar lo que esté a su alcance.

Los escenarios son: la superficie de Parásitis, Lumbrera, Sistema Nervioso, Estómago, Intestinos, Tubo de la Muerte (LOL), y El Núcleo.



Algo resaltable del juego es sin duda alguna la incursión de los jefes y subjefes, los cuales están muy bien hechos, de gran tamaño, y con una dificultad estupenda.

Algunos años atrás (cuando iba a jugar de lleno este juego) me desalentó el ver, por principio de cuentas, esas letras sangrantes del título, luego de eso los escenarios lucían igualmente "muy vivos", reflejándose en aversión encarnada; ahora, años más tarde (y superado lo visceral), puedo decir que el juego es recomendable, tanto por el reto así como por sus gráficos "sangrantes".

Abadox, Un juego que merece estar a la altura de los mejores **Shoot ´Em Up** de NES.

METROID™

Bajo la Lupa



Por: Tygrus

Absténganse quienes no tengan perseverancia, pues Metroid es piedra angular del estereotipo "viejos videojuegos: retos imposibles".

Muchos de los juegos de Nintendo se han convertido en sagas legendarias hoy en día, y el título en cuestión no es la excepción, aunque estoy seguro que si algo lo ha frenado con seguridad se encuentra en este primer juego de NES.

Metroid nos presenta a la primera chica de Nintendo en papel protagónico, y no, no se llama Metroid, sino Samus Aran; ella es una cazarecompensas cuya misión es detener (ni que fuera camión) a uno de los piratas espaciales más peligrosos de la Galaxia: Mother Brain (*Mastermind* a la Nintendo).

Los Metroid son una raza de aliens que se alimentan de materia viva (vamos, eso es lo que, al menos, podemos aducir según su comportamiento), algo así como pulpos espaciales con complejo de bombilla.

La historia versa sobre un mundo (o un cosmos mejor dicho), donde la utopía es una palabra de seis letras y nada más, puesto que se ha alcanzado un alto nivel de perfeccionamiento tecnológico, sin embargo, también existen los corsarios espaciales, quienes no han podido ser detenidos pese a los esfuerzos sobrehumanos de la Policía Galáctica. Es por esta razón que en una época tan progresista, los cazarecompensas son parte importante en el combate a dichos piratas espaciales.

Y como dicen que con dinero baila el perro, de entre esta élite de cazadores, sobresale una, la antes anunciada Samus Aaran (así que de ahora en adelante, podemos llamarle "material girl").

El juego cuenta con una música monótona, quizás por ello muchos preferimos los efectos de sonido (como el burbujeo cuando se abre una puerta).

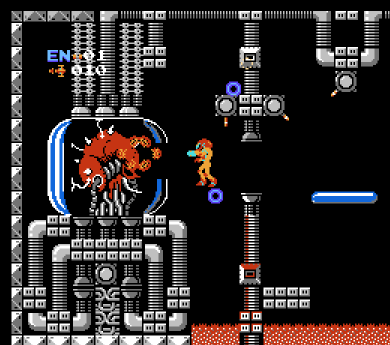
El planeta Zebeth cuenta con innumerables cuartos conectados a través de puertas que se abren con un disparo, pero eso no es todo, ríos de lava (y criaturas flamígeras en sus entrañas), insectos extraterrestres, así como trampas mortales en escenarios obscuros harán que te sientas aprisionado.



Metroid es un juego retador en extremo, y no porque sea del todo difícil, sino porque cuenta con secciones inalcanzables a las habilidades de la heroína, donde los saltos mediante el uso de bombas u otros medios son lo único que nos permite avanzar.

Mother Brain cuenta con peligrosos súbditos, como Kraid y Ridley, habiendo además enemigos que te echarán montón, y tan elusivos que algunas veces te tocarán varias veces antes de que los venzas.

Por alguna extraña razón, nuestra heroína cuenta con un arsenal no del todo limitado, pero sí pobre, y conforme vaya descubriendo secciones del planeta Zebeth (no es Zebes, si no vean la historia en el juego) así también podrá hacerse de otro tipo de armas y aditamentos para "facilitar" su misión. Entre estos items encontramos improvisaciones como: el traje "Varia" (para las secciones calientes), morph ball, screw atack, misiles, bombas (indispensables para el juego), e incrementos en su arma principal que le permitirán tener más poder o ciertas ventajas (como congelar enemigos para usarlos de peldaños); asimismo, hay por el juego regados algunos contenedores de energía, algo así como vidas después de todo, pero más útiles.



Para quienes quieran vérselas con un Metroid deberán ingeniárselas para llegar a una etapa tardía del juego, solo así comprenderán la otra mitad de la historia.

¿Qué es lo bueno de Metroid?... su password XD.

Consejo: para quienes tengan GBA compren Metroid Zero Mission, ya que contiene esta primera aventura de NES; esto es mejor que invertir en su versión clásica para el mismo sistema portátil.



KUNG FU



Bajo la lupa



Por: Tygrus

Lo bueno de un sistema de 8-bits es que la violencia (en juegos como este) no luce tan gráfica como hoy en día lo demanda el medio, es por eso que uno puede jugarlo sabiendo de antemano que SOLO son muñequitos pixelados, sin que por ello temamos desordenes psicológicos.

Este juego figuró mucho tiempo dentro de la línea de recreativas de Nintendo, llamada **Play Choice 10**, lugar donde muchos de nosotros la conocimos (amén de que tener Nintendo en los ochentas era, para algunas familias numerosas como la mía, todo un lujo).

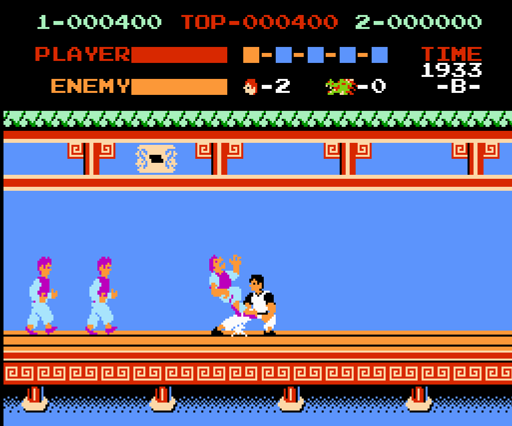
Uno o dos años antes, Irem con Data East lanzaron este mismo juego con una mejor interfase gráfica, desde luego, para Arcadia.

Aunque el arte marcialista se llame Thomas, casi todos le llamábamos Bruce Lee, y no es para menos, el señor de los chakos era conocido hasta donde el viento daba vuelta, de ahí que (una vez más) el tándem Nintendo-Irem dieran al clavo con una copia al carbón del citado estereotipo, al tiempo que hacían una buena conversión de la arcadia arriba citada (de hecho también tuvo su conversión a otras consolas).



Eso sí, debo decir que los movimientos de Thomas fueron recreados más que estupendamente, además de que los valores de los mismos fueron muy bien trabajados.

Para quienes nos tocó un rozoncito de la fiebre por las artes marciales de parte de Bruce Lee, seguramente recordamos "El juego de la muerte", película típica donde Bruce Lee se las veía con muchos tipos cara dura, pero para ir por ellos debía entrar en una especie de cabaña de muchos pisos, enfrentando en cada piso a un jefe de las artes marciales (incluso al basketbolista Manute Bol le tocó sopa de su propio chocolate).



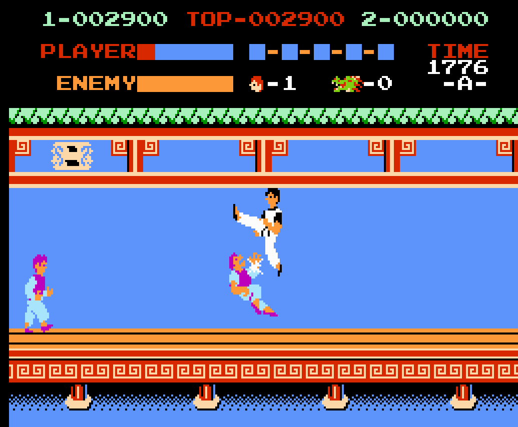
El juego cuenta con 5 pisos, en cada piso hay variedad de enemigos (desde cuchilleros, enanos, aprendices, hasta abejas, brujos, dragones, víboras, etc.). Al final de cada piso viene lo mejor: un jefe.

Un detalle importante es que el primer piso transcurre de derecha a izquierda, el siguiente a la inversa y así sucesivamente, detalle notable si tomamos en consideración que la mayoría de los juegos tienen un avance de izquierda a derecha (por aquello del semitismo).

Luego del quinto piso rescatamos a Sylvia, pero el juego sigue, en una sucesión eterna de los 5 pisos.

Para mi gusto, el juego es sumamente adictivo, y aunque no tiene final puedo decir que deja un buen sabor de boca al estar repartiendo golpes y patadas contra infinitos enemigos de diversas fisonomías, en un juego que nos distrae de la absorción del mundo.

Antes de terminar, quiero mencionar que el juego cuenta con algunas vocecitas y animaciones de cuando Thomas ejecuta, por ejemplo, una patada voladora.



Entre tanto aspaviento con Super Mario Bros, me da gusto (lo confieso) que haya partidarios de este título, incluso que aún por las calles se vean camisetas con la imagen de Thomas en la espalda.

Kung Fu, todo un manifiesto sobre "cómo cuidarse la espalda de los amigos de malas intenciones".

Deja Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.

Warps, parecería que hablamos de un tema más del "semanario de la DUDA" o del "extraño pero cierto", sin embargo, son objeto de estudio de incontables científicos e investigadores, en una controvertida debacle entre ciencia y ficción, pero mejor empecemos.

¿Cual es la función de estos Warps?... para algunos solo son pasajes que permiten llegar de un punto a otro en intervalos de tiempo relativamente cortos, mientras que para otros este desplazamiento no solo se puede dar en dos direcciones, sino también en el tiempo, y hasta en las realidades; eso sí, el término Warp tiene tantas connotaciones hoy en día, que podemos verlo en definiciones de velocidad, de tiempo, de espacio, hasta de videojuegos y marcas registradas.

Hoyos Negros: Poder Absoluto



Cuando una estrella sobrevive a una Supernova genera un colapso imparable. Deslizándose por el *espacio-tiempo* da lugar al conocido hoyo negro.

Descubierto en 1783, se sabe que su gravedad es tan grande que ni la luz, ni Galaxias enteras se salvan de ser tragadas.

Se cree que, dado su grado de poder, puede ser la puerta a ***Universos Paralelos***, a momentos aleatorios del tiempo y espacio, o que incluso todo aquello que cae en su espiral desemboca en distancias opuestas del Cosmos, en el llamado espacio-tiempo (el ***Warp*** en este caso es el propio hoyo negro).



Warp No. 3 EN bATTLETOADS



Si quieres saltar el difícil nivel 5 (Infierno Volkmyre) llega a las Cavernas de Hielo, y cuando subas a la plataforma de la foto y comiences a caer inmediatamente da saltos para volver a subir y tomar el warp que aparecerá.

"El salto de nivel" es común en los videojuegos, así pues, los Warps en títulos como Super Mario Bros, y Battletoads, podrían caer dentro de esta categoría: una puerta sin explicación que conduce a distintos sitios del Universo; pero aún hay más.

El Triángulo de las Bermudas

Un ***Warp*** peculiar que podríamos encontrar en la Tierra (si acaso existiera), es el malévolo Triángulo de las Bermudas, también conocido como "el triángulo del diablo" o el "limbo de los perdidos"; sus vértices geográficos se encuentran en Florida, cerca de Puerto Rico, y las Bermudas... todo un misterio.



Ciertos científicos (en sus cinco sentidos) creen que para lograr un ***Warp*** (puerta dimensional en este caso) se requiere un hipermagnetismo derivado de algunos estados de la física y la cuántica..., esto podría explicar por principio de cuentas que no todo el que pasa por este triángulo es engullido, porque se requieren ciertos factores <u>ambientales</u> para generar un fenómeno único, capaz de desaparecerlo todo sin dejar rastro tras de sí; de ahí que entre el vulgo se crea (sin mucho apego a la lógica) que dentro de este triángulo se generan puertas dimensionales gracias a estas energías de la naturaleza (las fuertes corrientes del Atlántico, y sus confluencias).

Algo similar ocurre con el Maelstrom, el gigantesco remolino de los mares Noruegos, del cual Edgar Allan Poe hablara en "Un descenso dentro del Maelstrom", y en cuyo desenlace nos lo presenta como un ***Warp*** de tiempo (sorry por el spoiler).

En el juego Arcade del mismo nombre, activamos un ***Warp*** de tiempo tan pronto vencemos a algunos enemigos.

A diferencia del hoyo negro, los ***Warps*** como los que se generarían en el Triángulo de las Bermudas (o el Maelstrom) son puertas conducentes a otros tiempos de una misma realidad... Kung Fu Heroes y Goonies, son juegos con puertas "misteriosas"; pero veamos ahora que pasa cuando llegamos a otras realidades.

Universos Alternos y Paralelos

Llegamos a la parte complicada del asunto (y no veo manera de simplificarlo). Solo basta pensar un poco en las capacidades y el potencial de un ***Warp*** para comprender los horizontes de probabilidades en torno a ellos. Uno de estos "supuestos" es que mundos paralelos y alternos "vibran" en este momento,



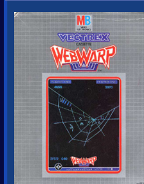
El mundo de Warp man



En Japón salió un juego llamado llanamente "Warpman", el héroe es una especie de astronauta muy parecido a Dig Dug; dicho personaje, una vez que vence a cierto número de enemigos, activa el ***Warp***, el cual lo conduce a otro tipo de misiones muy al estilo de Bomberman. El decorado, por supuesto, es espacial.



web warp par vectrex

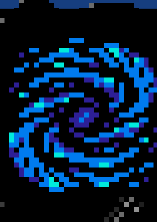


Algunos años antes del Nintendo, existió un juego de vectores, llamado Web Warp (Web Wars en América), para el sistema Vectrex.

La Aventura Espacial discurría sobre una telaraña Warp.

Warps





a nuestro alrededor, con características similares... pero a distintas frecuencias.

Se define a los ***Universos Alternos*** como Universos infinitos, ya que se crean a partir de cada una de nuestras decisiones, inalcanzables en un primer acercamiento, puesto que están llenos de posibilidades infinitas (el ***Efecto Mariposa y la Teoría del Caos*** son campos fecundos para esta hipótesis).

Por otro lado, se dice que los ***Universos Paralelos*** son finitos (pertenecientes al ***Multiverso***), y se generan a partir de nuestras decisiones, no obstante, en este caso su existencia no está basada en las decisiones simples, como el usar ropa azul o roja, comer un sandwich o unas enchiladas, sino que se generan a partir de hechos "clave", como por ejemplo: ¿qué hubiera pasado si Nerón no incendiara Roma?..., basada en postulados de Einstein (de que el tiempo y el espacio son uno) hay gente que afirma la existencia de una veintena de ***Universos Paralelos***, ¿el nexus?... los científicos siguen buscando la manera de accesar a ellos.

Esto desde luego es explotado (y muchas veces exagerado) por la Ciencia Ficción, así podemos ver desde libros, historietas, caricaturas, parodias, y otros tantos afiches que hacen referencia (o mofa) a los mundos paralelos y alternos, a los que se llegó a través de ***Warps*** como bien puede ser: un viaje astral, un túnel de gusano, una velocidad que excede a la de la luz, un portal físico (como en el caso de El Triángulo de las Bermudas), entre otros. También se les llega a conocer como *Universos Espejos*.

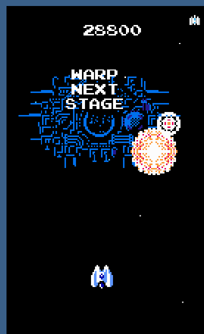


Deadly Towers es un juego nada fácil, y para hacerlo aún más difícil, existen zonas paralelas dentro de las torres, este tipo de zonas están tan escondidas que no existe un gráfico que nos permita identificar la entrada (El ***Warp***) a las mismas.

¿Y el factor velocidad?

En los treintas, luego de la transición de los Westerns a la Ópera Espacial, se hablaba (y se soñaba) de viajes hiperespaciales, metrópolis cósmicas, extraterrestres, y un sin fin de seres e inventos capaces de vivir y transitar por el espacio. Todo esto tenía un común denominador: velocidad.

Con los avances atómicos y espaciales (Einstein, Wernher Von Braun), y luego de mirar con objetividad que hay galaxias a miles de *años luz* (y por ende la imposibilidad de llegar a ellas), se creyó (y se cree) que existen partículas hiperlumínicas capaces de viajar más rápido que la luz, llamadas ***taquiones***, a partir de los cuales podría generarse una velocidad ***Warp***.



Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Wars, Star Soldier, principalmente, son juegos que ilustran este apartado.

Otros Warps en 8-bits

Mayormente (dentro de un videojuego), los ***Warps*** nos avanzan niveles o nos dan alguna ayuda, aunque habrá que hacer méritos de igual modo, ya que pueden estar ocultos en algunos casos, o habrá



que cumplir ciertos requisitos.

En Super Mario Bros 3 fue muy ingenioso esconder una flauta detrás del escenario; solo con ella podemos llegar a la Zona Warp.

En Battletoads, los programadores nos dan un ejemplo de seso (no de sexo), al incluir warps a partir de puntitos por sobre toda una obra de arte en gráficos.



En B-Wings, nuestra nave salta niveles tan pronto encuentra la estrella con cauda, pero cuidado, que Warps como este pueden ser destruidos con un disparo.

warps en el séptimo arte



En películas como Star Wars, Stargate, Doom, Monsters Inc., Contacto, el "Warp" es parte importante de la trama.

Han Solo y Chewbacca escapan en el famoso Halcón Milenario a una velocidad ***Warp***.

Hay asimismo, otro tipo de ***Warps*** (aunque a estos les llamaremos atajos) que bien podrían pasar como ***zonas fantasma***, donde los programadores no estaban ni por enterados de dichos saltos, siendo obtenidos por un *glitch* o *bug*; un ejemplo de ello son los errores de Castlevania 2 (ver mansión Laruver del número pasado, en la sección ***1492***).

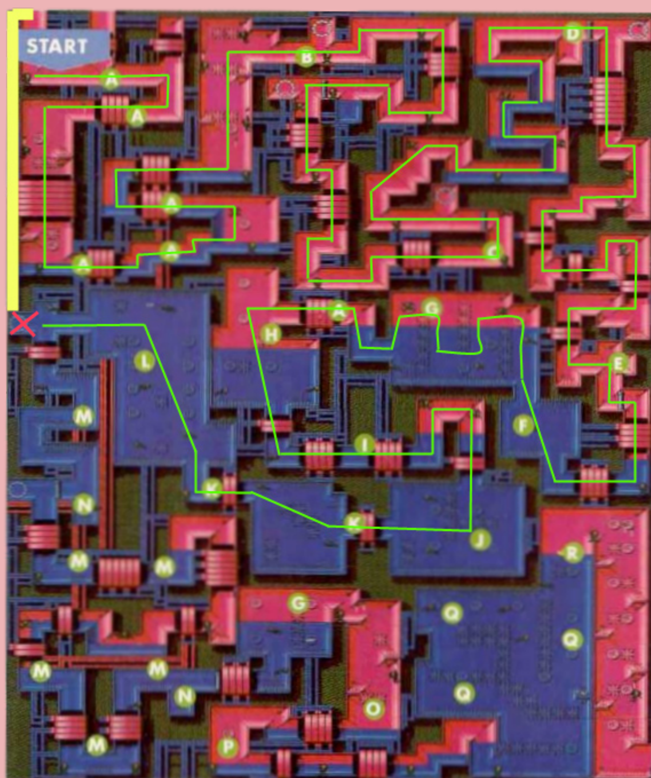
Algunos juegos con ***Warp***: Super Mario Bros. 1 (al entrar en las pipas de la Zona Warp), Super Mario Bros. 2 (al entrar en algunos jarrones dentro de las zonas obscuras de "pócima"), Battletoads (al tocar el puntito que se dispersa y se concentra), Kung Fu Heroes (algunos pozos), Warp Man (al eliminar ciertos enemigos activas el Warp), Mighty Bomb Jack (un curioso warp de bombas), Deadly Towers (se accesa a zonas alternas del juego), Pac-Land (...)...

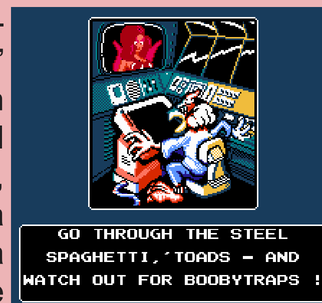
No era costumbre incluir ***Warps*** dentro de los juegos de NES, antes podíamos ver passwords, aunque a este respecto (para los jugadores exigentes), detalles de esta catadura incrementan el valor de un juego, y no por hacerlo más corto o más fácil, sino por la esencia que dan.

Universos paralelos, *alternos*, *hoyos negros*, *triángulo de las Bermudas*... la resultante de las investigaciones al respecto no la sabemos, pero no por ello dejan de ser un portal que ahora aprovechamos para darles un vistazo desde una perspectiva en 8-bits.

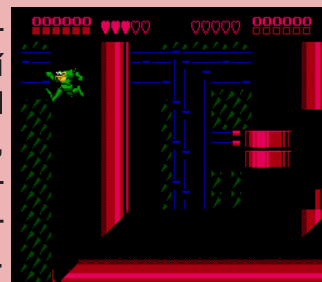
Battletoads

Atajo mortal en Terra Tubes (a.k.a. El Nivel Imposible)





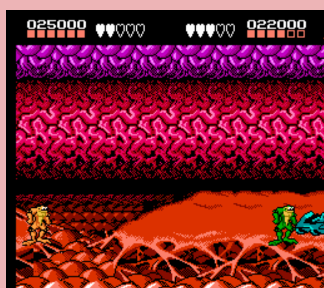
Al terminar el nivel 8 (Intruder Excluder) presiona y **mantén** el botón "A" junto con la dirección "izquierda" en tu control (cuando veas el mapa o el Professor T. Bird dé su discurso), así, cuando inicies el siguiente nivel (Terra Tubes) tu sapo dará un salto a media caída, con lo que consigues salirte hacia el lado izquierdo de la pantalla; bien, ahora sigue el descenso que está marcado en color amarillo en el mapa hasta la "X" roja... notarás que te ahorras más de medio camino (toda la ruta marcada en verde).



Notarás además que no hay enemigos, pero tampoco hay hélices, y ahí viene lo difícil: la última caída del nivel requiere 7 saltos de extrema precisión, ya que tienes que pasar entre las bolas de picos y los picos entre las pequeñas salientes... ¿algún valiente?.

Battletoads

Glitch Bike



Dos jugadores deben llegar al nivel tres (el de las carreras), ahora, un montículo antes de tomar las bikes uno debe esperarse en la orilla, el otro debe avanzar y tomar una de las bikes, acto seguido, alguno de los dos debe tirarse al vacío.



Ahora sí, prepárate para un verdadero festival de glitches en Battletoads. Hay que tomar en cuenta que el juego se bloquea de diversas maneras, por tanto, si quieren continuar su juego normal hay que reiniciar la consola.

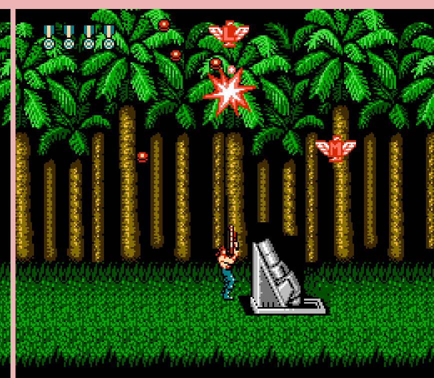


Super C

¿Donde quedó mi *Laser*?

En el "Area 3", antes de llegar al cañón de bombas, avanza sin detenerte llevando el arma normal, mantente disparando en diagonal arriba derecha hasta que le des a la cápsula que contiene la "M", sigue avanzando hasta que salga la otra cápsula del lado izquierdo, justo en ese momento dispara hacia arriba para darle a esta cápsula (antes de que la "M" toque el suelo)... si lo haces bien explotarás el laser o lo sacarás de la pantalla.





Temas de Interés presenta...



La Censura

Hablar de censura en un videojuego, es hablar también de controversia, debate, acertamiento, discrepancia, y ya poniéndonos moralistas, valores y principios; así también de un estudio de casos, por demás insólitos.

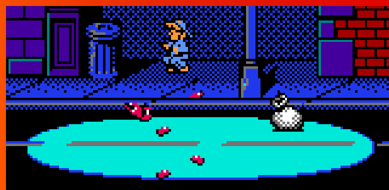
En esta ocasión solo haré ver algunos tipos de censura y no censura, que se han dado en el sistema (y las razones para tal).



Censura por contenido sexual explícito. Es la primera que se asocia con la palabra censura. Aunque para los juegos de NES no son abundantes, hay, por lo menos, un par de ejemplos. En el juego de *Maniac Mansion*, encontrábamos a una linda estatua en traje de Eva, que posteriormente, para la conversión a NES fue retocada para no lucir tan acalorada. También existe un juego con contenido sexual explícito, llamado (seguro ya lo están buscando en Google) *Bubble Bath Babes*... un juego sin licencia claro, del género puzzle, en donde vemos (en la parte baja de la pantalla), una linda chica desnuda.



Censura por contenido ultra violento. Años atrás, no habían parámetros exactos que impidieran censurar imágenes ultra violentas, ni era tan necesario porque los gráficos dejaban mucho que desear, así que era fácil oír y leer excusas como "se nos pasó" (ajá, anti-fascistas), "¿cómo llegó eso ahí?", "no es una lucha, se están abrazando"... la violencia extrema siempre ha sido una de las causas principales para censurar un juego; no es raro ver en los noticieros que chiquillos y jovenes (luego de jugar uno de estos), terminaron cometiendo homicidio o vandalismo. Un juego que considero cae en esta categoría, y que debió censurarse, fue *NARC*: Desde el principio podemos lanzar un cohete que despedaza a los enemigos en pantalla; brazos, piernas, y cabeza salen volando por los aires (gracias a los feos gráficos, esto solo se percibe como maderita lista para hacer una fogata). *Maniac Mansion* adoleció de ese armario que contenía algunas partes anatómicas, que si bien no nos mostraba violencia extrema, era fácil que la mente dedujera cómo se habían obtenido. Sí, Tomy y Daly lo hacen ver divertido, pero no olvidemos que son dibujos animados.



Censura por sangre. La hematofobia es la razón para que Nintendo censurase la sangre en un videojuego, y aunque no sé si era o se hacía (el tonto), el caso es que aquí hay material de contrabando. *Bionic Commando*: el estallido de la cabeza final (se presume es Hitler) es uno de ellos. *Attack of the Killer Tomatoes* es otro ejemplo de juego no censurado, sí, como se oye, decir que lo rojo y viscoso no es sangre, sino catsup, pues habría que tener ojo de halcón para notar la diferencia en estos pixeles.

Censura por símbolos. *Bionic Commando* (otra vez), y esas runas esvásticas que hasta un niño de primaria asocia al nazismo. Una nación pujante y progresista como Japón es concebida también como poseedora de un amplio criterio, quizás por ello en Japón existen muchos de estos juegos sin censura, que para el resto del mundo son retocados (o incluso prohibidos), hasta en una palabra o texto:



Censura por textos o palabras. Esta es la clase de censura que criticamos ácidamente. Se sobrentiende que palabras, así como textos sugerentes a la "anarquía, sexo, y muerte", no deben figurar en un videojuego, pero, censurar palabras como "ninja", "rapto"... definitivamente a alguien le falta un tornillo. Si un chiquillo puede entender el significado de una de estas palabras (rapto, ninja...), entonces es lo suficientemente maduro como para comprender otras tantas asociadas al hedonismo (¿qué tal "maniático", "armas", "¡pandillas callejeras!"?)

No se le puede decir a la gente qué hacer con sus videojuegos, ni lo que deben comprar, pero sí es un hecho, que mientras el contenido este bien orientado y controlado por desarrolladores, gobiernos y padres (cuando aplique), es seguro que habrá más posibilidades de que cada quien tenga lo que deseé, sea diversión electro-sexual, o educativa.

Muchos nos preguntamos si algún día la censura tendrá fin, la respuesta lógica sería que sí, sin embargo, las dos variables fundamentales siguen su camino evolutivo: "gráficos" y "temas de censura". Hoy es sexo y violencia... mañana podría ser el contenido subliminal, el terrorismo y la sodomía, y así sucesivamente; pero esos ya son temas para otra charla.

Fabricante: **Atari**

Año: **1989**

Género: **Shooter isométrico**

Jugadores: **2**

Recomendado por: Tygrus



Escape from the Planet of the Robot Monsters



Este título en perspectiva isométrica es uno de los remanentes ochenteros con estilo gráfico sci-fi caricaturesco.

Y muy a propósito de "Escape del planeta de los Simios", adopta el concepto y lo recicla de un modo un tanto humorístico y caricaturesco, quizás con la pretensión de no provocar pesadillas, pese a que cuenta con cortes de escena que le quitan esa atmósfera de invasión alien, con incontables voces y otros elementos que me impiden de momento clasificarlo dentro de algún género.

Los malvados Reptilones tienen prisioneros a algunos científicos humanos en el Planeta X, con el afán de construir un ejército de robots para destruir la Tierra, así que es nuestro deber como buenos terrícolas el ir allá, liberar a los humanos y a la Profesora Sarah Bellum, así como acabar con todo tipo de robot (hasta las pc´s dan puntos).

Nuestro personaje puede disparar, saltar, agacharse (con cada uno de los tres botones), y también puede detonar unas bombas en momentos difíciles (presionando los tres botones al mismo tiempo).

Cada robot que eliminemos nos dejará una esfera de poder que incrementa nuestra cadencia de disparo, de ahí que sea importante el juntar el mayor número posible. En el trayecto del juego nos encontramos con contenedores de bombas, algunos interruptores para las escaleras eléctricas, y refrigeradores con comida, entre otros tantos artilugios.





Al tratarse de un planeta autómata, hay múltiples detalles de este tipo, por citar algunos: humanos embotellados, transportadores de succión, o el detalle de que no puedes quedarte mucho tiempo en un mismo lugar, ya que hay un robot-radar que te asediará (buen argumento para una traga-perras, al menos no son misiles llovidos de no sé donde). Hay por el lado ofensivo, otro tipo de robots, como esos que se arrastran y disparan por la parte baja, o los odiosos robots rojos.

Luego de terminar ciertos sectores nuestro personaje se sube a una navecita y trata de salir de un laberinto, al final del cual podemos elegir la ruta a seguir, escenarios que además de darle variedad al juego lo hacen más rico en la experiencia.



Los jefes no podían faltar, una especie de criaturas lobotomizadas con injertos mecánicos (algo así como los marcianos de los Simpsons); presta atención a lo que te dirá el comandante antes de enfrentarte a ellos.

El juego es fácil de jugar, además de que al inicio da instrucciones básicas de movimientos, así como tips, aunque pasados algunos niveles demanda un buen dominio del control (en este caso es recomendable tener un joystick).

Pocos juegos isométricos se dejan querer como este, quizás porque la superposición de dos planos (mediante las escaleras eléctricas) le da una mejor y más amplia perspectiva.

En un tema tan trillado (como la conquista del mundo), todo parece ser un mal intento, sin embargo, jugar un título como este nos hace reconciliar y replantear nuestros pensamientos a ese respecto, y la diversión es la mejor de las justificaciones (y recompensas).

SOLAR JETMAN™



Mejor consumirse que disolverse

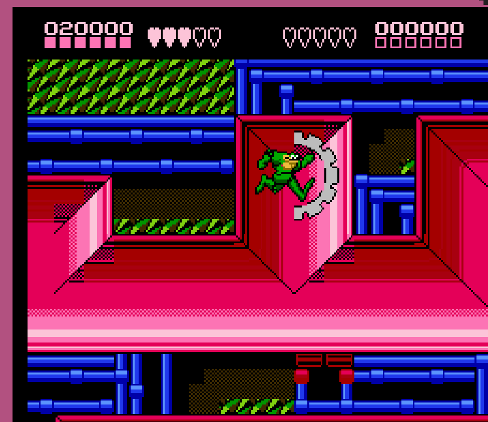
Para tu Nintendo Entertainment System

L@s Lok@s de la NES



7

BATTLETOADS



¿Cómo haces que el engrane de la foto se parta a la mitad o que no aparezca?

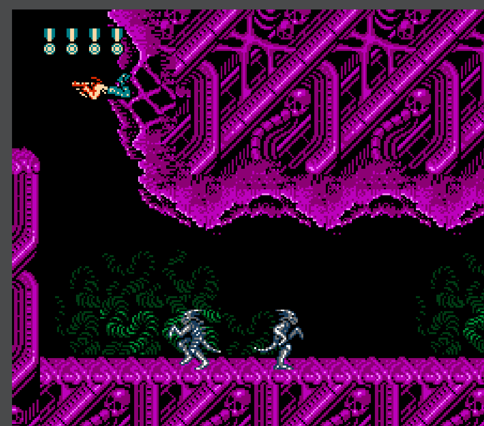
Ya que tiene su nivel de dificultad, aquí van las pistas:

Pista 1: No debes eliminar a la totalidad de los enemigos antes de este engrane (los observadores vieron la puntuación).

Pista 2: Es el primer engrane de ese nivel, casi al principio del nivel.

8

SUPER C



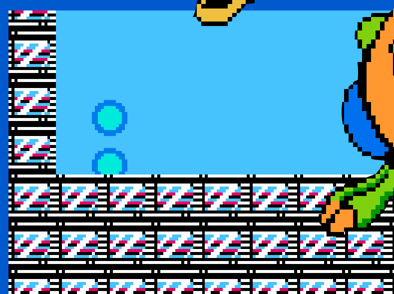
En el último nivel...

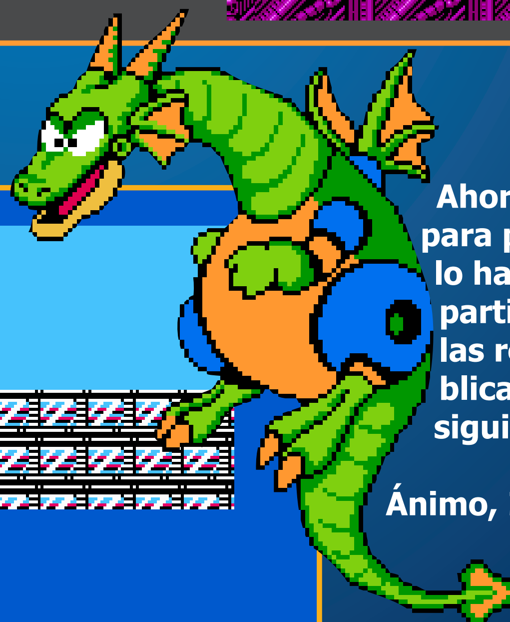
¿Cómo logras alcanzar este lugar?

Pista: no olvides pensar en TODO.

9

MEGA MAN 2





¿Cómo haces que Megaman se convierta en dos moléculas?

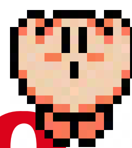
Pista: Se puede conseguir con cualquier arma, y en cualquier nivel.

Ahora sí tenemos algo para pensar, y como lo han manifestado: a partir de este número las respuestas se publicarán dentro de la siguiente edición.

Ánimo, ¡que sí se puede!.

Reportaje Especial

LAS eNes REVISTAS DE NINTENDO

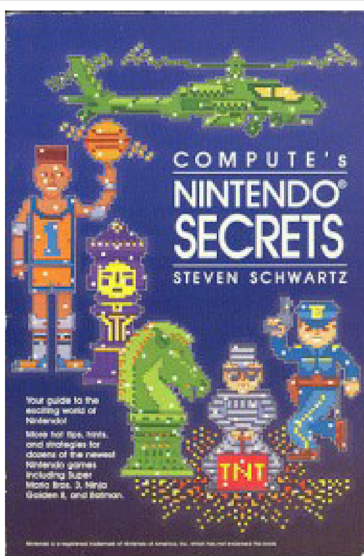


Ver 1.1

PAISES: ESPAÑA, ESTADOS UNIDOS, LATINOAMÉRICA, PRINCIPALMENTE.

AÑOS: 1980-1994

REVISTAS: BOLETINES, CLUB NINTENDO ESPAÑA, NINTENDO FUN CLUB NEWS, NINTENDO POWER, NINTENDO ACCIÓN, GAME PRO, ELECTRONIC GAMING MONTHLY, CLUB NINTENDO, GAME INFORMER, OK CONSOLAS, HOBBY CONSOLAS, VIDEO TIPS, FAN CLUB DE NINTENDO, VIDEOJUEGOS, PUBLICACIONES EXTRAOFICIALES, CLUB NINTENDO EXTRA, SWAT, GUIAS OFICIALES, NINTENDO POWER FEST, COMPUTE´S NINTENDO SECRETS, HOW TO WIN..., ACCLAIM MASTERS OF THE GAME...



PUBLICADO ORIGINALMENTE EN FEBRERO DE 2005

INTRODUCCIÓN

Revistas las hay de todos tamaños, diseños y colores, algunas solo adornan un estante, y otras forman parte de un estimado acervo.

El caso que nos ocupa hoy son las revistas que en su momento se hicieron para el sistema estrella por más de un lustro: el Sistema de Entretenimiento Nintendo (NES); así también, veremos someramente aquellos medios impresos que hicieron más notoria su existencia.

UNA BREVE ACLARACIÓN

La información aquí contenida fue recopilada en su mayoría de material de Estados Unidos de Norteamérica, donde las fuentes de información son abundantes, el resto ha sido conjuntada de revistas, artículos, promocionales, entre otros documentos de los países indicados al inicio de este artículo, además de que he contado con el apoyo de personas versadas en este tema, un agradecimiento a Jeff D por sus incontables datos y scans. El tema del Club Nintendo ya es explicado por otra página WEB, así que solo es tocado de manera escueta como mera referencia.

Todas las imágenes tienen derechos de autor y son de la respectiva revista o medio impreso de que se hable, y se emplean solo para fines informativos (sobra decirlo, pero era mi deber ponerlo).

EL ORIGEN

En lo tocante a videojuegos, hoy en día son tantas las publicaciones que podemos llevarnos a casa desde cualquier puesto de revistas, información perteneciente a tantos sistemas y sus temas afines, que cuesta trabajo pensar que estas hayan tenido tan buena aceptación en un periodo de tiempo relativamente corto.

A principios de 1980 eran pocas o nulas las publicaciones que tocaban el tema de los videojuegos fuera del molde técnico que se em-

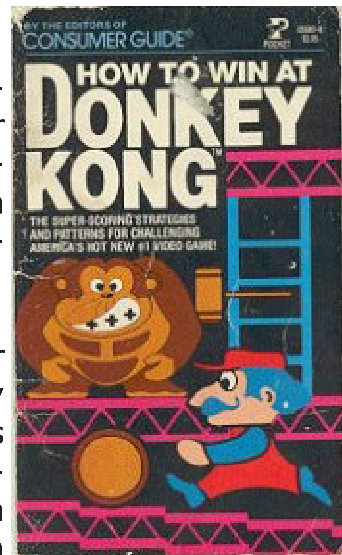
pleaba para hablar de las pc´s, y como muchas de ellas estaban dirigidas hacia los consumidores de productos tecnológicos poco se decía de un juego en cuanto a la forma (propiamente dicha) de jugarlo, y si a eso le sumamos que el contenido de estos títulos era pobre entonces el hablar de ellos podía resumirse en unas cuantas líneas, donde se hacía mención de la arquitectura del mismo y se daban unas cuantas explicaciones de lo que veíamos en pantalla como "el cuadro blanco es la nave enemiga", y el asunto ahí paraba.

Por otro lado, los videojuegos tuvieron una época monótona con los constantes y casi idénticos juegos de Atari, y (como reflejo de ello) por la parte de las publicaciones acontecía algo similar, así que la información que pudiese desprenderse de estas "innovaciones" seguía casi siempre la misma tónica: el hilo técnico tejido con el hilo iconográfico, y fin.

Si bien solo menciono estos pocos elementos que hacían innecesaria la creación de una revista de videojuegos, puedo agregar muchos otros más, como son el no haber géneros definidos (como para volcar la atención hacia aquellos que resultasen atrayentes para un videojugador), el que los fabricantes no tuvieran del todo identificados sus mercados de consumidores (como para incentivarlos), y la cultura tecnológica, pues esta tenía más el enfoque humanitario y utilitario, que el de ser un medio para fomentar la diversión en casa. Ya no ahondaré demasiado en estas cosas, porque perderá sentido cuanto quiero plasmar, me justifico al decir que son referencias (y nada más).

A inicios de los 80´s, Nintendo estaba más enfocado a las Arcadias y al desarrollo de lo que en un futuro no muy lejano sería el suceso de la década (en lo que a consolas se refiere), trabajando sobre una versión superior a las que había en el mundo (con el enfoque de ordenador algunas de ellas); eso no quiere decir que no le tomara importancia a los medios impresos, ya se destacará más adelante esta y otras puntas de lanza.

DONKEY KONG



Con la aparición en arcadias (1981) del primer gran hit de Nintendo "Donkey Kong", no tardaría en hacerse esta publicación.

Saltar barriles, apagar llamas, coger martillos y paraguas, subir escaleras y elevadores, quitar tornillos, todo esto con una perfecta sincronía, eran parte de las cosas que venían descritas en este tomo, proezas realizadas desde luego por el ahora popular Jumpman, con la finalidad de arrebatar de las manos del travieso Donkey Kong a "The lady" (misma que en la versión de NES llamarían Pauline).

Mención especial de este tomo: Incluir información sobre el nivel excluido en la versión de NES llamado "Pie Factory".

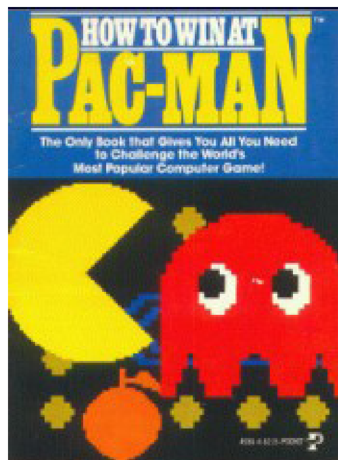
ARCADE FEVER



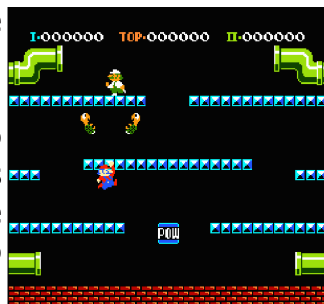
Fiebre Arcade, y Mario rozándose con los grandes. Aún y cuando Pacman tuviese el primer lugar en popularidad, había publicaciones como esta que le daban una buena revisada.

En estos días había rumores acerca de unas barras de oro en Pacman que te daban 10,000 puntos. Y sobre Donkey Kong se decía que "The Lady" se transformaría en Ann Wilson, (del grupo "Heart" en aquella popular época) al presionar ciertos botones. Por supuesto esta información era infundada, y estos ejemplares no servían para tales "trucos" (aunque el gancho ahí estaba).

Reportaje Especial



Aunque compañías como Atari llevaban un buen trecho recorrido en lo que a videojuegos se refiere, los análisis que de sus juegos pudiesen hacerse estaban encausados hacia lo rudimentario de su tecnología, así como a sus cualidades técnicas (¿qué tanto podía comentarse en una revista sobre cuadros y bolitas en sus vastas formas?), además de que dichos análisis eran realizados por revistas enfocadas al mundo de los ordenadores, o de la tecnología (ejemplo: Mecánica Popular); sumado el hecho de que el juego estrella de los ochentas no necesitaba ninguna publicidad, así que las publicaciones que de él se derivaban alcanzaban a figurar solo como curiosidades, donde el trabajo editorial pasaba a segundo plano.



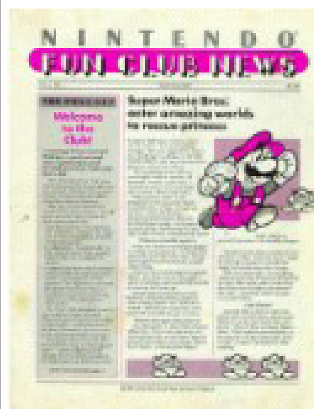
Conviene aclarar que cuando hablo de **Mario,** en estos inicios de los ochentas, me refiero al juego de plataformas estáticas (de 1983), no del éxito de NES llamado **Super** Mario Bros.

El tiempo condujo a Nintendo al año de 1984, año en que se estrena la consola FAMICOM en Japón, con su ahora ya archi reconocido: Super Mario Bros; lo demás es de todos sabido.

En cuanto a revistas, podemos decir que era pobre su explotación, aunque la mercadotecnia fuera por derroteros más nobles; poco a poco irían tomando velocidad, hasta llegar a un momento cumbre (al que juzgo que llegaron a principios de los noventas), así qué, ¿por qué no mirar con detenimiento como fue el inicio de estos medios de publicidad?...

PUBLICACIONES PIONERAS

Cuando NINTENDO se dio cuenta de que su consola estaba causando furores, a alguien por ahí se le ocurrió pensar que era necesario tener una retroalimentación, aún y cuando los indicadores de ventas superasen las expectativas más optimistas.


NINTENDO
FUN CLUB NEWS

La venta de consolas caseras se hizo insostenible para muchas compañías durante lo que se ha dado llamar "la crisis de los videojuegos" allá por 1984, ni que decir por la parte de las revistas, eran épocas de vacas flacas. Nintendo se mantenía como el líder indiscutible en el rubro, y aunque todo era rosa, había algo que no hacía click.



Hablando de publicaciones para NES, tenemos que había boletines informativos, o publicaciones periódicas que hablaban de lo esencial del sistema, y de los títulos que eran gustados.

El "Club Nintendo" en España, el "Nintendo Fun Club News" en Norteamérica, y los "Boletines" en


BOLETIN COLECCIONABLE DEL MUNDO DE
Nintendo
La fuente de tu creatividad
EL BUZON DE Nintendo

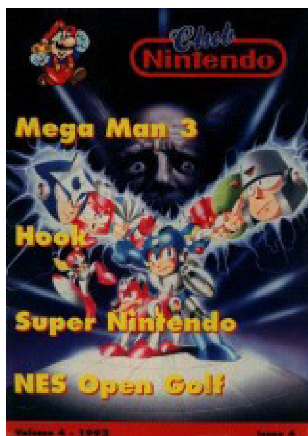
México, fueron las respectivas publicaciones pioneras, previas a las publicaciones oficiales.

Algunos de ellos eran tan infravalorados (por su propósito), que hoy en día es toda una agradable sorpresa poder encontrarlos "in flesh".

Reportaje Especial

CLUB NINTENDO EUROPA

Del Club Nintendo en España (y Europa) mencionaré que la publicación era bimestral (como la de Nintendo Power), y tenía entre su contenido mayor material que el resto de sus iguales en América, era editada desde el Reino Unido en diversos idiomas (Español, Inglés y Alemán por citar algunos), Spaco era la encargada de su distribución, algunas secciones eran: cartas de los lectores, Tips y Trucos, Top 10, Revisiones, etc., su acaecimiento fue por finales de 1992.





¿Quien, de entre nosotros, no se sintió privilegiado por pertenecer a algún Club de este tipo?

TARJETA DE SUSCRIPCION GRATUITA AL CLUB NINTENDO

Club Nintendo

Si todavía no eres Socio del **CLUB NINTENDO**, ¡ahora es tu oportunidad!
Rellena esta tarjeta de suscripción con letra clara y envíala por correo. De esta manera te convertirás, automáticamente, en un nuevo socio del **CLUB NINTENDO**. Para que tu nombramiento sea oficial, te enviaremos el carnet exclusivo del Club. También tendrás a tu disposición un teléfono secreto (sólo para socios) en el que podrás ponerte en contacto directo con los **Jugones del Club**, ellos te facilitarán todo tipo de trucos, consejos, ayudas, ¡lo que sea necesario para que puedas finalizar con éxito tus juegos!
Interesante ¿verdad...? pues, ¡aún hay más!: concursos, material exclusivo –mapas de juegos, pegatinas, posters– y ¡muchas sorpresas!
Si quieres ampliar información sobre el Club, o tienes cualquier duda, llámanos a este número de teléfono: (91) 319 22 44 (de 11 de la mañana a 7 de la tarde), ¡estaremos encantados de atenderte!

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... PROVINCIA: ....
CODIGO POSTAL: .... TELEFONO: ....
CONSOLAS QUE POSEES: 1 ....
2 ....
3 ....
FECHA DE NACIMIENTO: ....
¿QUE REVISTAS DE VIDEOCONSOLAS SUELES LEER?

¡Mario te dice: HAZTE SOCIO HOY!

El "Fun Club News" en Norteamérica formaba parte del impulso que se estaba dando a la consola en este importante nicho de mercado, leer uno de esos boletines era como leer un suplemento semanal de un diario deportivo, donde las notas transcurrían en un ambiente entre cómico-educativo. El compromiso de Nintendo no era solo con el videojugador, sino con el videojugador como consumidor, hablándole de los beneficios de la consola, agradeciendo su predilección por la misma, y respondiendo a las inquietudes de los más quisquillosos.

Aunque a destiempo, en México, dos publicistas estaban encargados de crear para un distribuidor de Nintendo, los ya ahora legendarios Boletines de Nintendo, llamados en aquel entonces "El Mundo de Nintendo".

Estos boletines se publicaban con la intención de hacer propaganda a los productos que este distribuidor de Nintendo comercializaba, además de incluir información valiosa para terminar algunos títulos. El boletín constaba de 4 páginas, en la primera de ellas venía un buzón donde se expresaban las inquietudes (y felicitaciones) de algunos lectores, y en el resto aquella que se centraba en él/los juego/s. posteriormente pasaría de 4 a 6 páginas, incluyendo una sección llamada WARP ZONES que era de trucos, tips y rarezas, además, estos boletines se publicaban en un formato similar al de "Fun Club News" de Nintendo.



Cabe señalar que aún en estos había ediciones especiales sobre juegos muy populares, como Super Mario Bros.



Por otro lado, Nintendo no era la única compañía ocupada en los medios impresos sobre su mundo de videojuegos, compañías como Acclaim y Sunsoft iban sobre la misma vertiente, con un estilo similar a lo que en su momento fueron los "Fun Club News" de Nintendo, o lo que eran los Boletines en otras regiones, pero teniendo en contenido una mejor aproximación a sus respectivos juegos.



Sunsoft le seguiría el humillo a Nintendo con sus "Sunsoft Game Time News", y juegos como Platoon eran el gancho hacia estas publicaciones.

Acclaim comenzaría sus folletos cuando ya Nintendo Power estaba en el mercado, aunque eso los tenía sin cuidado, finalmente eran formas de complementación, y que el mundo rodara.



Nintendo con su "Fun Club News" sensibilizaba al videoaficionado, además de que estimulaba la interacción con él, mientras que los impresos de Acclaim y Sunsoft abordaban los videojuegos de una manera más directa, resolviendo dudas, proporcionando mapas, pistas, estrategias.

Si bien la consola de Mario fue todo un paradigma para los Nipones durante su nacimiento, en los años subsecuentes y tras distintos estudios realizados para Nintendo, se introdujo en el resto del mundo; los boletines, los promocionales, y todo lo que involucrara "papel" para dar a conocer este sistema eran formas de afianzar las ventas y reducir las brechas de incertidumbre en cuanto al éxito de la consola y lo que en ella subyacía (juegos, juegos y más juegos).

Aún y cuando antes de las revistas oficiales de Nintendo ya habían publicaciones sobre videojuegos, fue sin duda alguna el paso del gigante lo que abrió la senda a muchas otras de ellas, Nintendo parecía tener el "know how" de la industria, y cualquier iniciativa de su parte era digna de verse de cerca.

Para un mejor enfoque de cómo fue el ámbito de los Boletines y Revistas, y la dimensión que tomo esta metamorfosis, echemos un ojo a la siguiente **Cronología**.

CRONOLOGÍA

1980-1983 (preámbulo): Pacman arrasa en ventas, los detalles, pistas, estrategias y toda la información sobre el mismo era objeto de análisis para revistas que no estaban enfocadas en su totalidad a videojuegos, lo eran de pc´s, de tecnología, y de temas misceláneos; todo mundo tenía algo que decir sobre este personaje inspirado en parte en una pizza. En lo tocante a Nintendo, tenemos que Donkey Kong hace su arribo a las arcadias, y como todo buen juego que no fuese Shoot-em up, goza del éxito merecido y se hace de su afición, consiguiendo dentro de este periodo una publicación enterita para sí solo. Mario empieza a figurar a partir del juego Mario Bros, así como a tener presencia en publicaciones multiplataformas.

1984: El año de 1984 supuso un gran descubrimiento para quienes como videojugadores conocieron la consola de Nintendo, y en años venideros esta predilección fue en aumento por

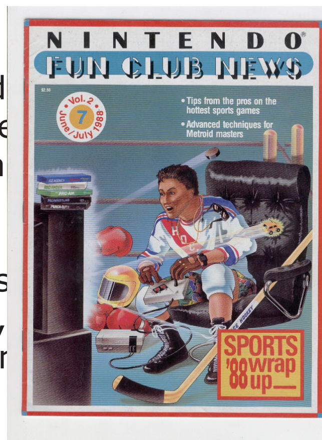
lo explotado que se volvieron títulos como Zelda, Metroid, Mario Bros, por mencionar los más comerciales; de ahí que se incentivara la creación de revistas para resolver algunos de estos difíciles juegos, y aunque resultaba extraño comprar una revista sobre un videojuego, en poco tiempo se hizo un hábito.

1985-1986: Hablando de España, el software lúdico que se estaba promoviendo era el de la Spectrum, y las revistas a este respecto tenía el carácter técnico de los ordenadores que el de ser un medio de diversión. Microhobby y ZX, dos revistas que ejemplifican este último apartado. Por la parte de Nintendo algo se estaba cocinando, aunque habría que darle tiempo al guiso.



Otra publicación a la par era "Ordenador Popular", con el mismo hilo técnico, que por momentos también hablaba de videojuegos.

1987: Por este año se hace el despliegue de los ejemplares (literalmente eso eran) "Fun Club News" de Nintendo, una publicación bimestral que tocaba *grosso* modo el ámbito de Nintendo.



En total se publicaron 7 d... s dos números se imprimie... el resto ya contaba con una ... o- lores.

Estos ejemplares se des... o más tarde, o mejor dicho, ... n una revista oficial: "Ninter

1988: Con el creciente número de títulos para NES, se hace evidente e imprescindible la creación de un lazo de comunicación entre Nintendo y el videojugador, sobre todo en los países donde se estaba promoviendo la consola.

Este año fue como la vorágine de las revistas. Para empezar, ubicándonos en EUA, tenemos que el boletín de Nintendo "Fun Club News" se convierte en la revista "Nintendo Power" siendo la única revista oficial para el mercado norteamericano de EUA y Canada (México quedo fuera).



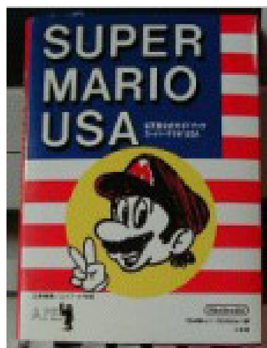
Sunsoft saca sus boletines periódicos titulados "Sunsoft Game Time News", muy al estilo de los suplementos dominicales de cualquier periódico, aunque con mayor calidad de impresión. Estos ejemplares durarían hasta finales de 1992, contando con una vida de 9 publicaciones. Nótese que el índice habla de solo 6 páginas por ejemplar.



"Electronic Game Players" es otra revista que hace acto de aparición en este año, abarcando otros sistemas, y apoyando desde luego a la consola consentida (con un mercado tan provechoso, porque no habría de serlo), también se lanza en este año la revista "Video Games Computer and Entertainment" con el mismo trazo que EGP, que para septiembre de 1993 cambiaría su nombre a simplemente "Video Games".

Reportaje Especial

En Europa nace el Club Nintendo, y en Latinoamérica eran algunas publicaciones extra oficiales las que conformaban la parte informativa (algunas de ellas solo referidas, sin que se tenga mayor información, los Boletines de “El Mundo de Nintendo” entre ellos).

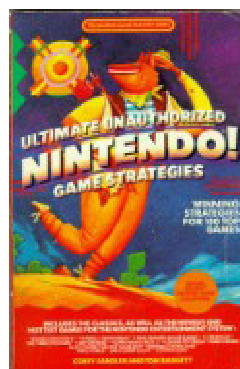


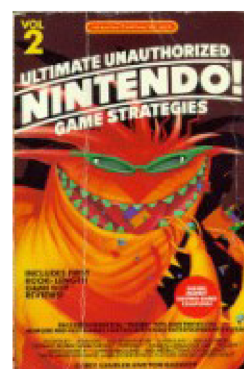
En Japón aparece la guía para el novedoso Super Mario USA (derrengo del que se hablará en otro momento).

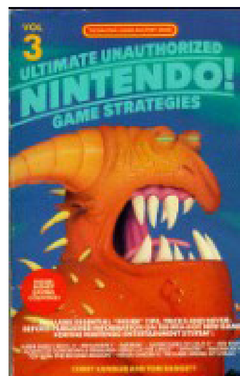
1989: Para este año surgen otras opciones para los que conformábamos el nicho de mercado, “Game Players Nintendo Guide” ve la luz, y aún siendo una publicación no oficial el golpe es fulminante, tan es así que para su segunda y tercera entrega ya cuentan con una logística de distribución y la promesa de la creación de una nueva serie de revistas a las que llamarían “Game Players Magazine”, las cuales aparecerían en los meses siguientes en forma paralela a la publicación original, abarcando el resto de las consolas; aquí me detendré para hacer notar que si bien una sola publicación estaba dirigida hacia Nintendo, y la otra para el resto de las consolas entonces eso era indicio de lo grande que era el mercado de consumidores de NES, y por lo tanto, lo rentable que estaba siendo el hacer una publicación para este segmento. Entre el contenido de “Game Players Nintendo Guide” se podía gozar de revisiones exhaustivas con alguno que otro tip o truco (30 revisiones aproximadamente por ejemplar), enmarcados en cuadros de colores para llamar la atención, y distinguirlos del resto de los análisis. Juegos como Platoon (Pelotón), Double Dragon, Contra, eran la sensación de estas fechas, y desde luego que todo lo inherente a ellos no podía pasar desapercibido para esta casa editorial. Hoy en día se hace llamar Ultra Game Players. Por 1993 harían un especial del juego Jurassic Park (NES, SNES, GB) el cual se regaló en una edición corriente (y me pregunto por qué esas cosas no pasan aquí).

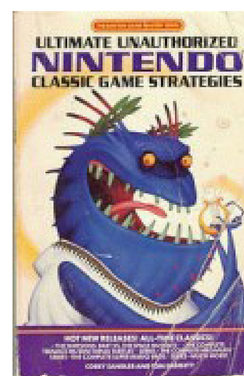
Las publicaciones no oficiales (en Norteamérica) entraban como arietes en el ámbito de los videojuegos, acaparando los títulos más populares como Double Dragon, Duck Tales, Batman, Ninja Gaiden, por decir algunos, con análisis a profundidad; conjuntado estos especiales con secciones de interés que hacían hincapié en las maravillas del Nintendo.

No sé si a este respecto Nintendo dijera algo, el caso es que fabricantes como Capcom apoyaban el trabajo de estas editoriales facilitando prototipos, quizás porque notaban que era bueno el trabajo que hacían, que si bien puede pasar hoy en día por tradicionalista debió ser en sus días bien aceptado.









Corey Sandler y Tom Badgett, son los encargados de estos libros. No hay Marios en las portadas, no hay Links, ni algún otro personaje popular, pero el contenido no era corriente como pudiésemos suponer.

NOTA: Memoricemos estos ejemplares, que más adelante veremos sus iguales en español.

Reportaje Especial



GAME PRO es otra publicación que nace en este año, y con la auto estima alta; su contenido aunque combinado con el de otras consolas, muestra un concepto más fresco en cuanto a diseño y apariencia en fotos, teniendo mayor aceptación entre el público ajeno a Nintendo (no queriendo decir que no haya tenido su impacto positivo entre este), con el andar de los meses se convierte en una de las revistas más sólidas y con ideas más latentes, su racha de éxito fue fomentada por un programa televisivo que en gran parte se abocaba a los juegos de Nintendo.

Game Pro publicó por lo menos una revista titulada Video Game Greatest Hits, que data de julio/agosto de 1991, la que vendría siendo la primera recopilación de las series regulares.

En Europa se continúa con el Club Nintendo y sus publicaciones bimestrales; en México, los Boletines que se hacían para una distribuidora de C. Itoh (El representante de Nintendo de aquel entonces) eran el contacto con el mundo de Nintendo, y lo que hacía que la euforia fuera mayor mes con mes.

Otra publicación de este mismo año fue "Electronic Gaming Monthly" (EGM), cuyos autores se rigieron por el alto volumen de páginas incluidas, ocupadas en su mayoría para analizar un sinfín de títulos de distintos sistemas, considerando que por ahí estaba el hilo negro del éxito. La primera portada: Megaman II.

El suceso Nintendo era como una pelotita de nieve que arrastraba a su paso más y más nieve, de tal suerte que las revistas tenían cada día mayor material para análisis, patrocinadores de renombre que se involucraban en el contenido, la expansión hacia otras actividades económicas, y otros que sobra decir; esto desde luego se reflejó en la pérdida de homogeneidad, pero al mismo tiempo fomento las ediciones oficiales y extraoficiales enfocadas a títulos en particular, aunque no hubiera mucho que decir sobre algunos de ellos, y se les llamara mapas a las secuencias de fotos de juegos que transcurrían de manera lineal.

1990: El Super Famicom hace su aparición en Japón. En Estados Unidos de Norteamérica aparece la revista SWAT PRO, un revista digamos que muy frágil, por lo delgado de sus hojas, y con el estilo de GAME PRO (aunque esta seguía gustando), algunas de ellas venían como suplemento, de ahí que mucha de la información fuese muy superficial. En el verano, TAXAN imprime su primer y único boletín (según lo investigado) llamado VIDEO DICTION, del juego "Low G Man".



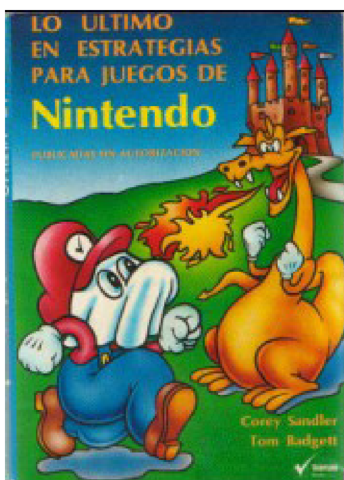
Lo que no puedo dejar de comentar sobre este año es el "Nintendo World Championship", y las dos publicaciones oficiales que hubo sobre este (más adelante explicadas).

1991: La gloria de este año se reflejo en el crecimiento de los medios impresos hacia videojuegos, en su mayoría para NES. Game Informer se lanza al mercado, y como su nombre lo dice esta enfocada a dar informes sobre el mundo de los videojuegos, algunas de sus secciones eran: entrevistas con gente del medio, acercamiento a eventos de videojuegos, revisiones de productos; brillando por su ausencia las secciones de "Revisiones a fondo", "Rarezas", o temas de interés que incidieran directamente sobre los juegos, algunas de las cuales hacían gala en sus contemporáneas. Como dato importante mencionar que Game Informer fue la única revista de Norteamérica que siguió publicando material de NES después de 1994, con frecuencia aparecía en su contenido una sección dedicada a las obras clásicas, donde se veían los sistemas viejos, algunas rápidas revisiones en retro, y uno que otro truco.

Reportaje Especial

Entre las publicaciones extraoficiales, sale a la venta en los países de habla hispana un compendio de dos tomos (de 300 y 250 páginas respectivamente), sobre juegos de NES en su mayoría; y aunque se aboca a los títulos que eran los grandes de 1989, así como a las promesas para la nueva década, se reconoce el logro conseguido en dos años, por la traducción y por la suficiencia informativa, aunque quizás fue este detalle (la obsolescencia) lo que hizo que pasaran casi desapercibidos.

Estos son los ejemplares, en su versión en español, de los hechos por Corey Sandler y Tom Badgett (arriba vistos).



La única regla que parecía imponer Nintendo a estas publicaciones no oficiales era la imagen, fuera de eso puede decirse que el contenido era aceptable y a la altura de cualquier publicación oficial, quizás esto se debió a su recién perdida batalla en contra de las compañías que hacían juegos sin licencia. Por cierto que en estas publicaciones se le llamaba SEN (Sistema de Entretenimiento Nintendo) a lo que ahora llamamos NES.

ASCII publica en este año un breve folleto sobre algunas novedades, y como muchos otros intentos quedo traspapelado.

Para México tenemos que se seguían imprimiendo los **Boletines** periódicos de Nintendo a fin de dar un valor agregado a los productos que se comercializaban, con la finalidad de hacerse de clientes cautivos, y para dejarlo zanjado diré que fue solo para una tienda especializada en juegos de NES y GB, autorizada por C. Itoh; asimismo, Nintendo fomentó el desarrollo de este canal de comunicación, apoyando a quienes venían haciendo este tipo de material de manera más seria y con una directriz mercadológica.

En octubre de 1991, poniendo la lente sobre España, sale a la luz la revista "Hobby Consolas", entre sus primeros juegos comentados tenemos Shadow Warriors, Ghost´s and Goblins, Gradius, entre otros.

Hobby Consolas conjuntaba un toque de arte minimalista, con colores primarios sobre fondos sólidos en la mayor parte de su contenido, y cuadros perfectos sin tantos diseños ni fondos.



Algunas secciones eran: "Análisis de juegos" (con calificaciones que a muchos de nosotros no nos parecían cuerdas), "Trucos" (la sección que nunca puede faltar), "Preguntas y respuestas", entre otras. Es conveniente aclarar, que para el mercado Latino, no eran las mismas publicaciones "importadas" de Hobby Consolas, como fue el caso de revistas como "OK Consolas", "Super Juegos", etc.



NATSUME NEWS

Volume 1, Issue 1 — December 1990

NATSUME OFFERS THE GAME MASTER CHALLENGE

So you defeated the meanest bosses ever built, conquered the vast hordes of ancient worlds and what thanks did you get? . . .

We thought so.

Natsume has a better plan. We feel that you should be rewarded for your efforts in mastering any of our games. To this end we have established the **GAME MASTER CHALLENGE.** Send us photographic proof that you have defeated any of our **NES** or **Game Boy** titles, (those that were published by Natsume only!) and you qualify as a Natsume Game Master. The first 100 people to send us proof of their completion shall receive a **Game Master** sweatshirt and a certificate of achievement. . . **FREE**!

This is our way of saying thanks for hanging in there!

For our games for the Nintendo Entertainment System, send us a picture of yourself next to the ending or credits screen to qualify. These screens appear after you defeat the final boss character and beat the game. For our Game Boy titles, just send us a picture of the ending credits (you don't have to be in this picture). One winner per household, please. This offer is good while our supplies last. Send your photos to:

NATSUME GAME MASTER CHALLENGE
1243A Howard Ave.
Burlingame, CA 94010

WHAT'S NEWS?!

It's down the road time as we look at future titles and excitement from Natsume. . . For the **NES** we have **S.C.A.T.** which stands for **Special Cybernetic Attack Team.** This hot 1 or 2 player action adventure game is set in the far flung future where an alien menace is out to destroy the Earth. Our last defense is a special team of half human, half machine warriors that are more than capable of holding their own in a fight. The action is fast and furious in this upcoming title fight!

Another newcomer to look for next year is **TAIL 'GATOR** for **the Game Boy**. In this fantasy adventure you'll join Charly the mountain aligator in his quest to stop a wicked Dragon from conquering his land. Charly has a unique defense against the invaders. . . his powerful tail. Charly swings into action and slams the enemies out of sight as he makes his way through a mysterious castle in his search for the boss dragon.

HISTORY OF OUR GAME COMPANY

Natsume Company Ltd. began in Tokyo, Japan in October 1987. We immediately established a reputation as one of the leading software developers for the **Nintendo Entertainment System (NES)** by introducing many exciting new titles to the Japanese market. Natsume has also supplied many titles to other licensees for release in the U.S.. Our team of developers have created such hits as: **Top Gun, Goonies, Green Beret,** and **Contra** before they joined the Natsume crew. Since then, they have worked on such familiar titles as **Abadox** and **Dungeon Magic.** Natsume also has plans to create new titles for not only the **NES**, but for the **Game Boy** and the soon to be released **Super Famicom** 16 bit system from Nintendo!

Natsume came to the U.S.A. this year to publish its new line up of software under their own name. Based in Bulingame, California, Natsume Inc. is ready to deliver the hottest new titles directly to you!

SO HOW TOUGH CAN A PENGUIN BE?

FREE T-SHIRT OFFER!

To receive a free Natsume T-shirt send 2 UPC labels from any game published by Natsume with $2.00 (for postage & handling) to:

Natsume T-shirt Offer
1243A Howard Ave
Burlingame, CA 94010

Please allow 4-6 weeks for delivery

Shadow of the Ninja, S.C.A.T. Special Cybernetic Attack Team, Tail'Gator and Amazing Penguin are trademarks of Natsume Inc.
Nintendo, Game Boy, Super Famicom and Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America Inc.

Natsume News es otro panfleto que sumamos a la lista, con nacimiento en este año.

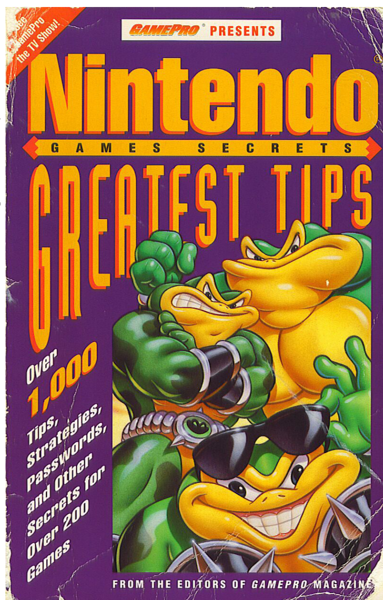
Su contenido: Noticias y porvenires de la compañía, y... el NATSUME GAME MASTER CHALLENGE! (emoticon celebrando).

Reportaje Especial

En diciembre, surge la primera revista oficial de Nintendo para Latinoamérica: "Club Nintendo", el contenido era breve, pero el colorido, el lenguaje, lo novedoso y toda la revista en sí fueron del agrado de los video jugadores, entre sus secciones innovadoras estaban: "Los cursos Nintensivos" (revisiones a fondo mejor explicadas que en Nintendo Power), "La bola de cristal", "Dr. Mario" (sección de cartas del lector), entre otras.

Las revistas especiales jugaron un papel crucial, por un lado sobresalieron las de Nintendo Power, centradas en analizar detalladamente títulos como Ninja Gaiden II, o Super Mario Bros 3, incluían mapas, tips, secciones inéditas, entre otros agregados de gran valor.

"Game Pro" por su parte, hizo lo propio al direccionar sus especiales hacia los "géneros" en lugar de "títulos específicos", optando por un formato más cómodo, con lo que se hizo de sus adeptos que al día de hoy permanecen fieles a estas publicaciones. Los tres especiales de GAME PRO fueron de: Deportes, Aventuras, y uno más de TIPS en general.



Quizás fue Nintendo quien marcó la pauta con sus revistas exclusivas de la consola para que otros siguieran sus pasos, el caso es que así como la consola hacía estragos, las revistas hacían su parte, convirtiéndose en fuentes de información confiables, para lo habido y por haber del mercado, y por qué no, obsequiar parafernalia como parte de la mercadotecnia.



Internet, a este respecto, aún andaba a gatas.

1992: Super Juegos hace su arribo al mercado Español y le hace la competencia a Hobby Consolas, quizás su tamaño A4 era para una mejor consulta de la misma, o porque estaba dirigida hacia un público infantil (muchas publicaciones tenían, a este respecto, tamaños arriba del común), su estilo era muy parecido al de Hobby Consolas, incluyendo personajes de gran tamaño dentro de los análisis, y aunque no estaba centrada en su totalidad a los juegos de NES puede decirse que les dedicaba una buena parte de su contenido.

Llegada la primavera, FCI publica en EUA su quinto y lo que parece ser último boletín informativo, sobre Bard´s Tale.

Para diciembre de este año, se programa el lanzamiento de la revista oficial de Nintendo en España: Nintendo Acción. Por estas fechas ya circulaban en esta misma región publicaciones como "OK Consolas", que tenía como característica principal un tamaño ejecutivo y un reducido número de páginas (seguramente la revista más económica en este enclave), una parte de su contenido estaba canalizado hacia lo poco que estaba saliendo de Nintendo, aunque solo hacía análisis superficiales de los títulos que estaban en boga; en sí era una publicación que no destacaba pese a lo variado de sus textos y a su tamaño. Volviendo a Nintendo Acción, tenemos que no era publicada por SPACO (Distribuidora de NES), ni por ERBE (Distribuidora de SNES y GB), sino que era publicada por la misma gente de HC. Entre sus secciones había las de: trucos, guías con mapas, lista de éxitos, y otras más, ambientadas casi en su totalidad a "HC" y "Super Juegos", aunque manteniendo su particularidad. Luego de que el sistema NES muriera (y Super Nintendo tomara la batuta), fue Nintendo quien se encargó de la distribución de las consolas restantes. NES continuaba en manos de SPACO, pero ya casi no vendía juegos.



Reportaje Especial

OCTUBRE 1992: El constante crecimiento del mercado latino favoreció que C. Itoh (único distribuidor autorizado de Nintendo en América), trajera los títulos nuevecitos antes que en Estados Unidos o Canadá. Ese mismo año cambiaría su nombre por el de Itochu.

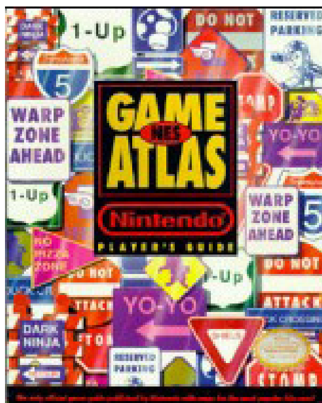

C. Itoh cambiará este mes su nombre por ITOCHU CORPORATION en Japón y por ITOCHU MEXICO S. A. DE C. V., pero no importa mientras sigan estrenando en México los mejores títulos de Nintendo.

En México, C. Itoh es el único representante autorizado de Nintendo of America.

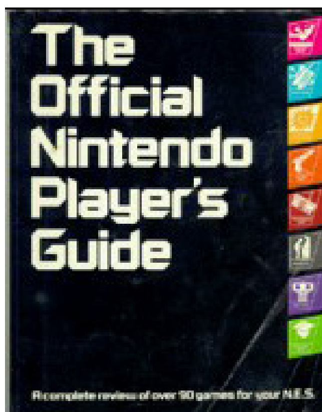
Esta y otras noticias no podían faltar en el canal de comunicación oficial.

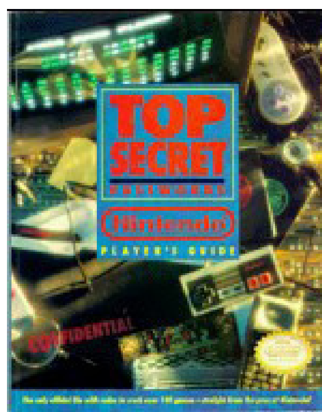
Mas o menos por este año aparecieron en Norteamérica cuatro ediciones especiales, oficiales de Nintendo.

Una de estas publicaciones se obsequiaba al suscribirse a la Revista Nintendo Power: Mario Mania, NES Game Atlas, TOP SECRET, así como también una de GB y una de SNES.









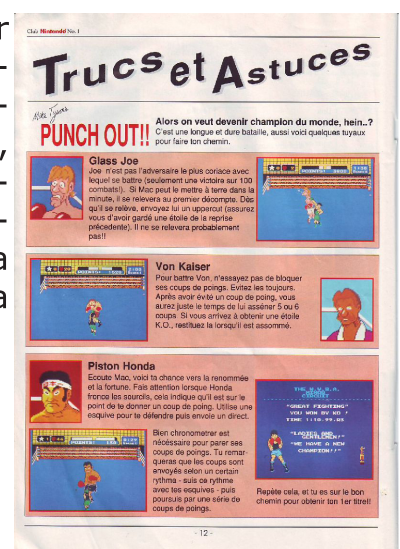
Las proyecciones en venta de revistas eran en pendiente hacia arriba, el mundo de los videojuegos estaba creciendo inconmensurablemente, y no era solo Nintendo quien traía nuevos consumidores, casi toda la industria se estaba viendo beneficiada por el constante apoyo de los desarrolladores de juegos.

1993: La revista Nintendo Acción viene a suplantar en España a las publicaciones del Club Nintendo destinadas para esta región, y en ese mismo año surge una más de las filiales de Nintendo en España.

En países como Holanda, al momento de prescindir del Club Nintendo, se crearon dos publicaciones oficiales de la misma temática, y eran "Club Nintendo Extra" y "Club Nintendo News" (no confundir con la Norteamericana), por la primera de ellas se debía pagar (excepto por el primer número, como ocurrió con Nintendo Power), la segunda de ellas era un suplemento de la primera.

El contenido en el "Club Nintendo Extra" abultaba más que en el Club Nintendo original, solo que su calidad era inferior, además de que secciones como los records, fueron quitadas.

Como dato final decir que este "Club Nintendo Extra" fue descontinuado en 1997, aunque claro, los buenos recuerdos siempre quedan para la posteridad, aún en la Liberal Francia.


Club Nintendo No. 1

Trucs et Astuces

Mike Tyson's PUNCH OUT!!

Alors on veut devenir champion du monde, hein..? C'est une longue et dure bataille, aussi voici quelques tuyaux pour faire ton chemin.

Glass Joe
Joe n'est pas l'adversaire le plus coriace avec lequel se battre (seulement une victoire sur 100 combats!). Si Mac peut le mettre à terre dans la minute, il se relevera au premier décompte. Dès qu'il se relève, envoyez lui un uppercut (assurez vous d'avoir gardé une étoile de la reprise précedente). Il ne se relevera probablement pas!!

Von Kaiser
Pour battre Von, n'essayez pas de bloquer ses coups de poings. Evitez les toujours. Après avoir évité un coup de poing, vous aurez juste le temps de lui asséner 5 ou 6 coups. Si vous arrivez à obtenir une étoile K.O., restituez la lorsqu'il est assommé.

Piston Honda
Ecoute Mac, voici ta chance vers la renommée et la fortune. Fais attention lorsque Honda fronce les sourcils, cela indique qu'il est sur le point de te donner un coup de poing. Utilise une esquive pour te défendre puis envoie un direct.

Bien chronometrer est nécéssaire pour parer ses coups de poings. Tu remarqueras que les coups sont envoyés selon un certain rythme - suis ce rythme avec tes esquives - puis poursuis par une série de coups de poings.

Repète cela, et tu es sur le bon chemin pour obtenir ton 1er titre!!

- 12 -

Reportaje Especial

En mayo de este año, a través de Distribuidora Intermex, Hobby Consolas hace su arribo a México y algunos países de Centro y Sudamérica, y sería una de las primeras revistas en tratar de hacerle ruido a la revista Club Nintendo, aunque desde luego, el éxito fue esporádico, y su existencia efímera; su presentación era similar a la de su homónima en España; aún así, su incursión en el mercado latino fue bien recibida, y aunque no ahondaba lo suficiente en las guías puede decirse que estas cumplían para lo que estaban hechas, las revisiones contaban (como en la versión española) con imágenes de gran tamaño, por algo la revista mantenía su tamaño arriba del convencional.

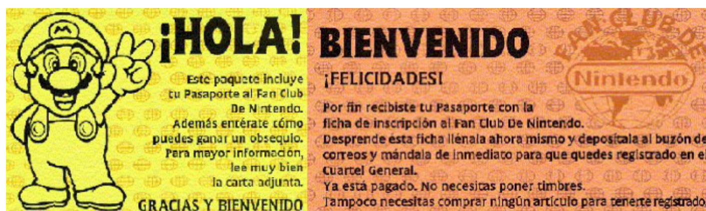

LO MAS NUEVO

LAS RANAS GUERRERAS

¿Q

BATTLETOADS

El Fan Club de Nintendo surge como rizo reforzador para la revista Latinoamericana Club Nintendo ante el montón de revistas importadas: OK Consolas, Hobby Consolas, Super Juegos, Videojuegos, entre otras. Diversas revistas Españolas que eran "sobrantes para reposición" se convirtieron en "sobrantes para exportación", y así hacían su arribo al Nuevo Continente como mira de mercado potencial; el error estuvo en que aparecían con intermitencia y sin orden, además de que su contenido multi plataformas no fue bien aceptado (por el posicionamiento que tenía Nintendo), además de que algunos productos no estaban disponibles para el mercado Americano.


¡HOLA!

Este paquete incluye tu Pasaporte al Fan Club De Nintendo. Además entérate cómo puedes ganar un obsequio. Para mayor información, lee muy bien la carta adjunta.

GRACIAS Y BIENVENIDO

BIENVENIDO

¡FELICIDADES!

Por fin recibiste tu Pasaporte con la ficha de inscripción al Fan Club De Nintendo.
Desprende ésta ficha llénala ahora mismo y deposítala al buzón de correos y mándala de inmediato para que quedes registrado en el Cuartel General.
Ya está pagado. No necesitas poner timbres.
Tampoco necesitas comprar ningún artículo para tenerte registrado.

1994: Nintendo descollaba por todo el mundo con su Super Nintendo, los títulos de NES estaban casi extintos; Game Pro hace su arribo al mercado de habla hispana en el mes de julio, con mucho potencial, aunque en su primer número solo haga un ProAnálisis de un juego para NES: "Alfred Chicken", y al poco tiempo dejo de ser rentable (la revista).


PROANALISIS

ALFRED CHICKEN

En un *sprint de cors*, la revista Videotips llega a engrosar las filas de revistas de videojuegos para este mismo mercado; su contenido tenía el estilo de los dibujos de gran tamaño entre los análisis (ver foto a la derecha), los fondos no eran planos como en el caso de Hobby Consolas, teniendo un poco más de diseño; su vida fue de un poco más de dos años, y después... mejor buscarla en saldos de revistas.


THE FLINTSTONES

Si bien en este año termino la cronología se debe, en grado máximo, a que la atención estaba acaparada por los nuevos títulos de SNES como Megaman X2, Mortal Kombat 2, Donkey Kong Country, Demon´s Crest, Super Punch Out y Super Street Fighter II; los juegos de NES estaban perdiendo importancia (para la mayoría).

En el caso de México, la crisis económica fue el acabose para el "Fan Club de Nintendo", y para algunas revistas que dejaron de hablar de NES, o que llanamente desaparecieron.

Este es de los últimos promocionales que pudimos ver en la República Mexicana con toda la fuerza del sistema, los títulos referidos son: Bart Meets Radioactive man, Panic Restaurant, Megaman V, The Great Waldo´s Search, Little Samson, y Goal! 2.

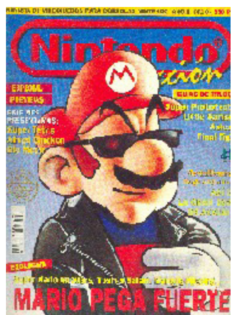


Itochu México aún trataba de promover estos títulos.

TRES REVISTAS OFICIALES: NINTENDO ACCIÓN, NINTENDO POWER, Y CLUB NINTENDO

Andando a tientas, Nintendo dio con la solución al constante crecimiento de consumidores de sus productos, así, tenemos que los boletines con trucos, notas informativas y demás medios publicitarios se convierten en publicaciones oficiales, ya fuera para cada país, o determinadas áreas geográficas.

Las publicaciones oficiales de Nintendo se extendieron por los más importantes mercados de consumo del mundo, en Estados Unidos fue la revista Nintendo Power la pionera, en España fue la revista Nintendo Acción quien continuó el trabajo del Club Nintendo, y en Latinoamérica sería la revista Club Nintendo la homóloga.







NINTENDO ACCIÓN



Con la buena aceptación que tuvo Hobby Consolas, Nintendo habría de encargarle a Hobby Press la publicación de su revista oficial, a la que llamaron Nintendo Acción, esto en el año de 1992, y al ser parte de la familia de HC su diseño tenía toda la huella de esta casa editorial. Entre sus secciones tenemos algunos reportajes, análisis de juegos, guía de compras, trucos, entre otras.

Cuando el sistema NES fue historia, Nintendo Acción siguió con las consolas que le sobrevivían a Nintendo, y como tantas otras revistas, la consola pionera quedo en el olvido, además de que la revista comenzó a perder simpatizantes por el rumbo que estaba tomando.

BREVES DE NINTENDO ACCIÓN



- Con la Fiebre Pokémon en pleno auge, la revista caería en un bache existencialista (¿o habrán sido los lectores?) al tratar casi en su totalidad temas sobre estos monstruos amarillos, desde luego que esto hizo que se ganara la antipatía de más de uno, aunque esa es harina de otro saco.

- Al parecer ni con todo el material contenido en la revista (de Pokémon) fue suficiente, aún se le agregaba una revista sobre este mismo personaje.

- Para ser la revista oficial de Nintendo su precio era considerablemente elevado (350 pesetas en los primeros años, equivalente aproximado a 1.9 usd), hoy en día su precio es cercano a los 3 euros.



NINTENDO POWER

NINTENDO POWER Fue la punta de lanza para todo un conglomerado de juegos, revistas, y otros accesorios. Comenzó a publicarse en agosto de 1988 como sucesora del "Fun Club News" de Nintendo; en un inicio se hacía una publicación bimestral, 15 dólares era el costo de suscripción por 6 números, a lo que más tarde cambiaría a 18 dólares por 12 números al año. Aunque estaba dirigida a los más pequeños pronto habría de enfocarse hacia un público juvenil. Hablando de sus secciones tenemos las ya clásicas de: cartas de los lectores, revisiones a fondo, análisis de juegos, y los trucos. Cuando Howard Phillips (el presidente de la misma) renunció la revista se fue en picada, el diseño cambio al tiempo que dejo de ser atractiva para muchos fans. Como dato adicional decir que casi todo el tiempo era objeto de crítica de la revista EGM, la mayoría de las veces debido a la reserva que como revista oficial mostraba, y para cuando proporcionaban la información era ya algo tarde.

Quizás lo que atrajo la atención de muchos eran los múltiples concursos que se hacían.

BREVES DE NINTENDO POWER

- El primer volumen se publica en julio/agosto de 1988, con un tiraje de 3.6 millones de copias (!), una para cada miembro del "Fun Club News", un tercio de ellos se suscribieron a la revista $_$.

- El primero de sus cuatro tomos es el volumen 13, de junio de 1990 (en la portada... SMB3).

- La última portada con un juego de NES fue la de Battletoads y Double Dragon, en el número 49, en junio de 1993.

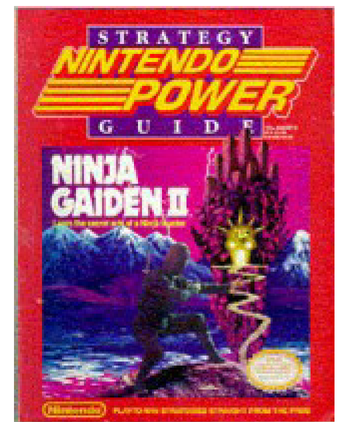
- Nintendo Power celebró los 10 años de NES en su número 78, en noviembre de 1995.

- El número 100 de Nintendo Power se publica en septiembre de 1997, el protagonista: Super Mario Bros.

- Al igual que el Fun Club News, su publicación era en un inicio bimestral, poco tiempo después se volvería mensual.

- Los especiales aparecían dentro de las publicaciones normales, en el número 13 apareció la guía de SMB3, en el número 15 de Ninja Gaiden II, en el 17 fue el turno de Final Fantasy, y en el 19 un especial de estrategias sobre los juegos para cuatro jugadores; desde mi punto de vista puedo decir que son de lo mejor que se hizo por parte de Nintendo Power.









- La mascota de Nintendo Power fue "Nester", hasta el año de 1990, cuando el presidente Howard Phillips abandono la revista, luego de eso se tomó a Mario como la mascota oficial.

- La última revista de NP en hablar de NES fue la número 67.

Reportaje Especial



CLUB NINTENDO


INFORMACION NESESARIA

ALIEN 3

Luego de los boletines publicados para un distribuidor de Nintendo, dos publicistas son contactados por Teruhide Kikuchi, quien como cabeza importante de Nintendo de América (C. Itoh), estaba llevando a cabo una serie de acciones a fin de promover la marca, desde luego que para este fin había pensado en la creación de un medio informativo.

La revista Club Nintendo nace en diciembre de 1991 con un precio de lanzamiento de 6000 (viejos) pesos; utilizaba un lenguaje mesurado y sencillo, así como la inclusión de secciones innovadoras, lo que la llevó a ser una revista *sui generis*.

Si bien en un inicio la revista era para el mercado Mexicano, pronto habría de trascender las fronteras hacia Centro y Sudamérica, quedando intacta en su contenido, a excepción de una sección llamada Dr. Mario (cartas de los lectores), la cual se ajustaba a cada país.

El éxito fue rotundo que a los pocos números habrían de incrementar el tiraje y el número de páginas contenidas.

Fue en el primer año de vida que sacaron el primer especial sobre trucos de los sistemas de Nintendo (NES, GB y SNES en menor medida).

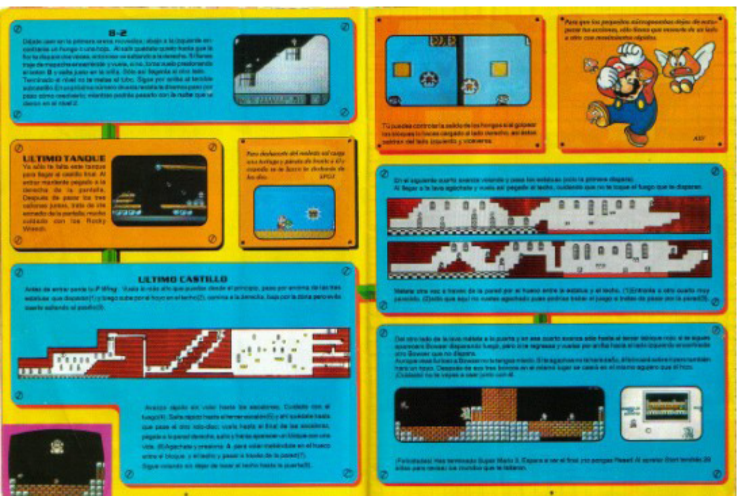
Estas son las primeras portadas de la revista Club Nintendo:


Club Nintendo #50

Material sucinto y de primera fuente, era bien recibido en los puestos de revistas.


Curso Nintensivo

Super Mario Bros. 3



Reportaje Especial

A raíz del éxito del primer especial, y siguiendo los pasos de Nintendo Power, Club Nintendo trató de hacer un especial de Passwords, pero dada la situación económica del país, el proyecto se canceló.



Aquí vemos este ejemplar (en la parte de abajo).

Aunque esta revista se cancelara, su contenido se fue dosificando en las publicaciones normales.

BREVES DE NINTENDO POWER

- El éxito de la revista fomentó la creación de 5 ediciones especiales (a la fecha), cada una de ellas recopilaba 3 números (siendo los primeros 15 números reeditados).

- A partir del número 6, en cada una de las portadas se ocultaba un rombo, como parte de la fisonomía del personaje o como parte del escenario, este detalle atrajo la atención de algunos lectores, dándole un sello especial.

- En un inicio se iba a llamar "Universo Nintendo", pero finalmente se quedo con el nombre de "Club Nintendo".

- El primer aniversario de la revista fue en el número 13, ya que el primer número es de diciembre de 1991, el 13° es de diciembre de 1992 (el número uno vendría siendo como el número cero).

- Actualmente (2004), se llega a hablar de alguno que otro juego de NES en las secciones "El Museo" o "El Cementerio de Videojuegos".

- Este es quizás el especial mas raro que se haya hecho, y es sobre ARTE, con innumerables imágenes de personajes de Nintendo:



ALGO MÁS QUE VIDEOJUEGOS

Hasta ahora se ha hecho notar que si bien las revistas fueron un potente motor de la industria del videojuego, también fueron la plataforma de despegue para otro tipo de productos o servicios, generando plusvalía al Sistema de Entretenimiento Nintendo.

Para empezar tenemos que ya no solo eran los compañías de videojuegos las que se anunciaban, empresas alimenticias comenzaron a involucrarse en estos medios de comunicación, alianzas estratégicas se forjaban y esto iba *in crescendo*, hasta muestras de shampoo llegaban a obsequiarse, y ni que decir de los fólderes, guías de bolsillo, posters, pines, botones, banderines, parches, y otros productos de esta naturaleza, todos ellos con alusividad a algún personaje o videojuego de Nintendo.

Por otro lado (no tan distante del ya comentado), las oportunidades de vender productos a través de este excelente medio no eran nada desdeñables, así, tenemos que se llegó a promocionar otra serie de servicios, entre ellos los consabidos talleres de reparación, oficiales y

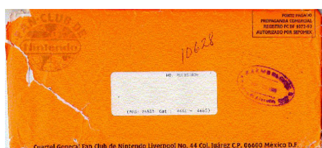
especializados en nuestra consola, además de que en el caso de la revista oficial para Latinoamérica se llegó a apoyar el florecimiento de un club, llamado el "Fan Club de Nintendo", al que dedico el siguiente apartado.

FAN CLUB DE NINTENDO

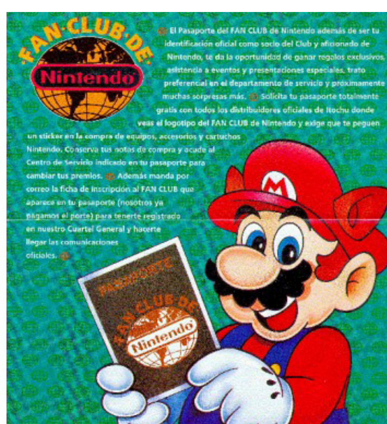
A diferencia del Club Nintendo de Europa, el "Fan club de Nintendo" estaba enfocado a la venta de productos a través de catálogos, donde el incentivo y pago a tu esfuerzo eran los mismos productos de Nintendo, fueran cartuchos, mochilas, gorras, o parafernalia similar. Además de los catálogos se incluían algunas nuevas breves del medio, para que tú fueras quien se luciera diciéndoles a tus amigos lo que venía por delante.

En esencia puede decirse que por el año de su lanzamiento (1993), su origen fue una mezcla del Club Nintendo de Europa (por lo del registro, las noticias que se incluían, etc.), y lo que fue en su momento el "Nintendo Fun Club News", por el diseño de los promocionales, el nombre cambiado de "Fun" a "Fan", incluso por los dos colores en que se imprimían las "NEWS"; y como tal sería un proyecto experimental de Nintendo.

ESTAS SON ALGUNAS CAPTURAS DE LOS DOCUMENTOS:



SOBRE



BIENVENIDA



CATÁLOGO

Dentro de todos los papeles figuraba un pasaporte ficticio en el que debías poner tus datos, tu foto (si querías, o dibujar un mono); el pasaporte venía foliado, y así, por cada compra de un producto Nintendo podías pedir un sello en tu pasaporte (a semejanza de una visa) canjeable por otros beneficios, además de que en el sobre naranja se incluía un catalogo de productos, junto con algunas fichas de depósito bancario, a fin de que si te interesabas en un producto pudieras comprarlo desde la comodidad de tu banco (bendito Internet), o mejor aún, si fomentabas la venta a través del catálogo (como lo hace Tupperware), obtenías puntos que podías cambiar ya no solo por productos promocionales, sino por videojuegos. Desde luego que todo el esfuerzo realizado no cristalizo en las jugosas ganancias que se esperaban, y como muchos otros proyectos, fue a parar a "La Tierra de Nunca Jamás".


FAN·CLUB·DE Nintendo NEWS
AGOSTO 1994
AVISO IMPORTANTE
GRAN VENTA DE BODEGA
Se realizará el mes de Julio 94
SOLICITE INFORMES AL TEL. 705-44-57
EN MEXICO D.F.
ENVIAMOS AL INTERIOR
En este ejemplar encontrarás:
La más completa información en cuanto a promociones y eventos de Nintendo para los meses de Julio y Agosto de 1994.
Como conseguir un poster gratis de Super Street Fighter II.
Guía para que escojas tus Títulos Favoritos.
DI NO A LA PIRATERIA
COMPRA SOLO CON DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS
O HABLA A LOS TELS. 705-1131, 705-1310 O AL 705-4457
EN MEXICO D.F. DE LUNES A VIERNES DE 9:30 A 17:30 HRS.

1994 fue un año que tuvo de todo. El horizonte de proyección para el Fan Club de Nintendo pronto se trocaría en un sueño irrealizable: llegó diciembre, y la recesión económica echó abajo el proyecto.

Este es quizás el único ejemplar que vio la luz de este promisorio club.

LA ANÉCDOTA DE UN TRUCO

Kazuhisa Hashimoto fue el creador del código Konami (arriba, arriba, abajo, abajo, izq, der, izq, der, B, A) con la finalidad de obtener vidas extras, energía máxima, etc.; este tipo de códigos se colocaron en un inicio con el propósito de probar los juegos en desarrollo, y para el caso que nos ocupa, lo que Hashimoto y otros programadores hicieron fue "afectar a terceros".

La inclusión de estas "fórmulas mágicas", fue

el ingrediente que le faltaba a las revistas para consolidarlas como era el deseo.

La anécdota del truco es... que no hay anécdota, Hashimoto simplemente colocó el código como una manera fácil de recordar esta secuencia, y las revistas adoptaron estos códigos como parte integral (y fundamental para algunos especiales) de su contenido.

Con el correr de los meses y años este famoso código se fue modificando, aunque siempre quedaba una esencia del mismo:



LA CARTA MÁS ABSURDA DE UN VIDEOJUGADOR

Las secciones de correspondencia no podían faltar en una buena revista de videojuegos, y aún en estas secciones se suscitaban controversias: cartas que rayaban en la idolatría, o que prácticamente caían en la ofensa desmedida; he aquí una muy peculiar, y lleva por nombre:

"REGALO"

"Hola a todos, voy a ser bien objetivo. Yo quería que ustedes realizaran un sueño que tengo. Quería recibir un Nintendo pero mis padres no tienen dinero para comprarme uno.
Ustedes como siempre, dirán: "Si le damos uno a usted, seremos deshonestos con los demás lectores". Pero juro por mi alma que no le contaré a nadie. Ustedes son mi última esperanza. Si no me cumplen con este sueño, estoy pensando en hacer una locura. Ustedes saben lo que quiero decir con esto."

"R= No haga bobadas, cualquiera que sea y en verdad no sé lo que usted quiere decir con esto. La revista Videojuegos no puede dar un Nintendo, porque solo disponemos de uno en la redacción. Sin él, cómo vamos a editar la revista. Esperamos que con el tiempo lo pueda conseguir."

PORTADAS

¿Que sería de una revista sin una buena portada?, y aunque estas no fueran diseñadas de modo exclusivo bastaba con una captura del mismo juego. Gloriosa época en que los juegos de NES eran blanco de las portadas.





La más grande prosopopeya de 8 bits también tuvo su época de estrellas brillantes. Promocionales por aquí, promocionales por allá, la fiesta parecía no tener fin.

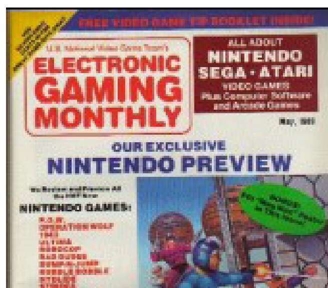
Revista presente, revista en la mente, y que mejor que presentarse en una portada.

Reportaje Especial

REVISTAS CODICIADAS

Nacieron las revistas, se propagaron, y con el correr de los años algunas de ellas pasaron a ser codiciadas.

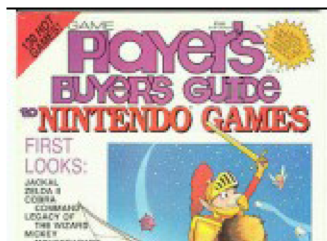
Tenemos en primer lugar a los números “1”. Se les codicia no tanto por lo que puedan costar, sino por el trabajo que cuesta hacerse de ellos, aún más en países extranjeros.





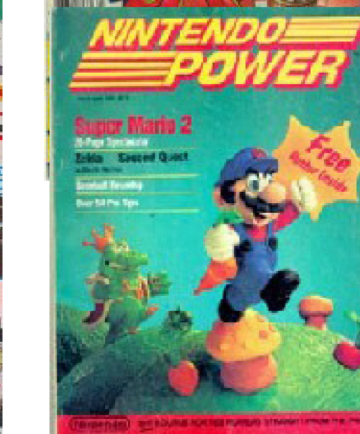












NES GAME ATLAS



Una revista hecha para un mercado de... 50 millones de cartuchos vendidos, y no porque se trate de un sesudo tratado sobre el más popular de los juegos (SMB3), sino que abarca un total de 18 de los títulos más comerciales de la época, con mapas bien diseñados, algunos tips que ahora son de todos sabidos, análisis, etc.

Este Atlas se obsequiaba con tan solo inscribirse a la revista Nintendo Power, a inicios de 1992. Si bien se distribuyó en cantidades de miles, hoy en día se le tiene en gran valor. Sus gruesas páginas además de hacerlo un Atlas, lo hacen un Titán para los videojuegos, y un ejemplar codiciado.

GAME PRO: SPORTS GAMES

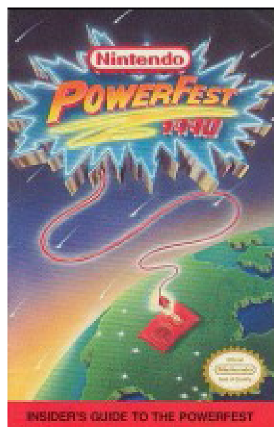


El espíritu de esta obra (permítanme llamarla así) está en su amplio contenido, en lo conciso que eran las explicaciones, y en la chispa que prendía para invitarte a probar el género de deportes; para rematar teníamos que su tamaño tipo guía turística, su grueso empastado, y el lomo de la misma, la hicieron que soportara mil penurias, y era por ende, una guía que satisfacía los gustos más exigentes. Game Pro no se quedaba atrás.

Hoy en día, en el país de las Barras y las Estrellas no es difícil conseguirla, aunque en el resto del mundo cuesta un poco más de trabajo, sobre todo un ejemplar nuevo. El año de su publicación es 1990.

Reportaje Especial

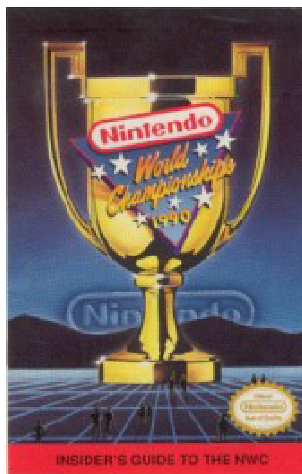
POWER FEST



Los dos ejemplares que vemos aquí formaron parte del Nintendo World Championship. El llamado POWERFEST es un acercamiento a lo que fue dicho campeonato de Nintendo en 1990, con información de los torneos. También contaba con información de los licenciatarios de Nintendo, dedicándole aproximadamente una página a cada uno de ellos.

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIP 1990

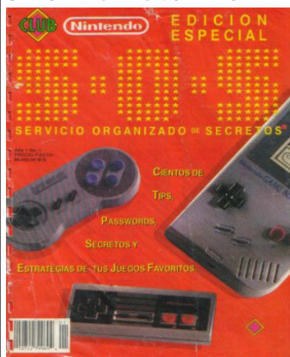
Esta otra publicación hablaba del juego en sí, sus características, y el trasfondo que había en el cartucho Nintendo World Championship.



A cuantos de nosotros nos hubiera gustado ser partícipes de este evento, aunque aquí tengamos un bonito recuerdo.

S.O.S. (SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS)

Una revista no muy atractiva, en un chillante color rojo, que resulta un tanto fea. Este es el primer especial de la revista Club Nintendo, lo increíble es que solo durara unos cuantos días en los puestos de revistas, y no se le volvió a ver.



Un detalle a mencionar sobre esta revista es que algunos trucos no funcionaban, y cierta información no era útil. Desde luego, se agradece la entrega.

LOS RENGLONES TORCIDOS DE NINTENDO

Existe una historia sobre un costoso timbre postal que alcanzo su valor al ser de los pocos que se imprimió en forma inversa. Esto viene a colación para comentar que cuando la revista Nintendo Power sacó su primer número aparecía una escultura de arcilla de Super Mario Bros 2, con los colores de la gorra y camiseta invertidos, los editores argumentaron que el artista pasó por alto el detalle al no saber lo suficiente del personaje. Lo mismo ocurrió para la revista Club Nintendo, se invirtieron los colores de la playera de Mario en el primer número (y en algunos números siguientes), de igual manera, los editores se justificaron diciendo que sí notaron dicha inversión de colores, pero como había demasiado color rojo, y poco azul en la imprenta, optaron por utilizar el rojo donde correspondía azul. Detalles que se pasan por alto (?) son quizás hoy en día los que le dan valor a un ejemplar, como reminiscencia al timbre citado en un inicio. Como observación, menciono que el diseño original (prototipo) de la portada del primer número de CN también tiene este detalle del rojo y azul.

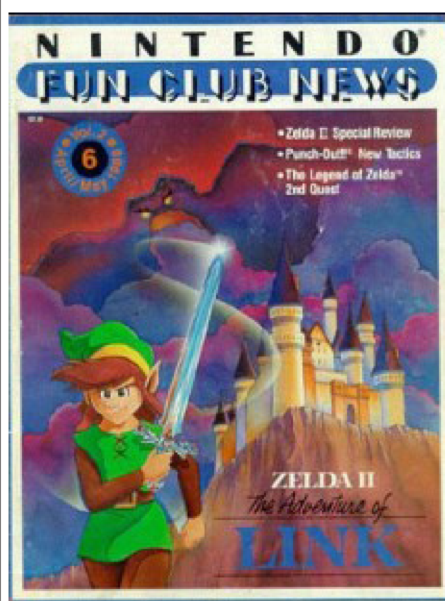






En otro orden de ideas, Nintendo estaba teniendo éxito al dar a conocer sus productos a través de las revistas oficiales, pero no había tomado en cuenta algunas fricciones que se dieron en su momento.

Uno de ellos surgió cuando en una publicación Alemana figuraba un dibujo de Mario de otra revista especializada... Nintendo tuvo que poner las cosas claras y así evitar disputas, acordando entre editoriales de la misma "N" que pudiesen tomar material prestado sin que fuese necesario un acuerdo formal, y la manzana de la discordia paso a ser asunto olvidado.



Ehmm, ¿Link?, ni soñar que sea una publicación extra-oficial. Del escritorio de Nintendo "Fun Club News".

Se comprende la apariencia si se tiene en cuenta que eran los primeros intentos de Nintendo por dar a conocer sus personajes fuera del juego.

Si te has preguntado si en algún momento hubo dos publicaciones de una misma editorial con el mismo número, la respuesta es sí.

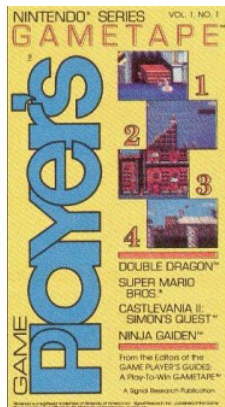
Estas dos portadas corresponden al volumen 1 número 1 de la revista Game Players (puedes ver el volumen y número de ambos en la esquina superior derecha).



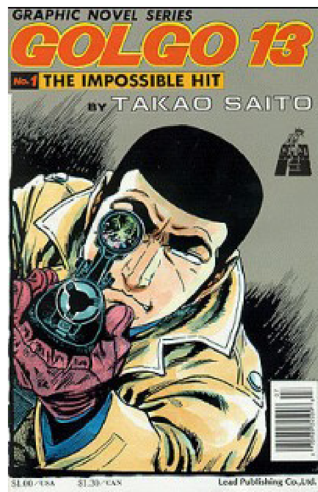
Este fue el más común, los títulos nombrados: Double Dragon, Bionic Comando, Milon´s Secret Castle, Robowarrior y Wizards and Warriors.

Esta otro es el extraño, y cubre los juegos de: Double Dragon, Super Mario Bros, Castlevania II, y Ninja Gaiden.

Así que prestos, el de las letras azules vale más que el de las letras verdes.



PUBLICACIONES Y PROMOCIONALES CURIOSOS



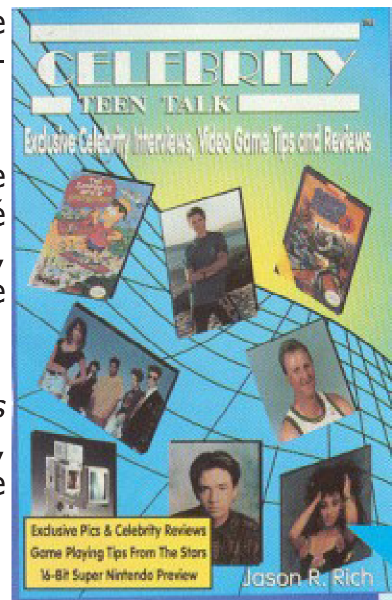
Más que una publicación curiosa, esta novela gráfica se salió de lo convencional de aquel entonces, "Golgo 13" el protagonista.

Ya he hecho notar que cualquier forma de llegar al público era válida, aquí el intento fue con un tebeo (comic).

Una publicación sobre celebridades y videojuegos.

Había que probar de todo, nadie sabía qué podía gustar y qué no, una prueba más de proactividad.

Revistas como *Gamers* de nuestra actualidad, buscan retomar este tipo de publicación.



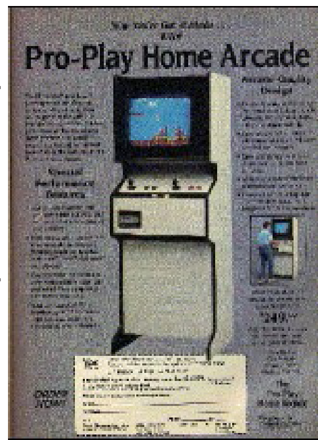


Ahora tenemos a Silver Surfer, y su torneo del record más alto.

"Incentivar"... esa es la palabra, algo que hoy en día hace mucha falta, sobre todo para este videojuego del que se dice es el más difícil de la consola.

Reportaje Especial

Este es un promocional de una arcadia para jugar desde la comodidad del hogar con Super Mario Bros.



Nunca dejará de sorprenderme hasta qué punto un juego podía venderse por el valor agregado que se le diese. La gente *underground* lo hacía para sus arcadias, pero había quien hacia estos muebles para venderlos en casa.



Estos Comics sobre personajes de Nintendo (Zelda en su mayoría), fueron publicados por Valiant. Un complemento perfecto para darle profundidad a los juegos.





Y aquí tenemos (no puedo evitar sentirme como guía de turistas) una peculiar palanca, ¿por qué peculiar?, bueno, porque nos permitía hacer cosas raras, como jugar Mario Bros al revés, o hacer que las tortugas Ninja desaparecieran en TMNT 2 (solo Dios sabe como).



Si bien las revistas eran el medio ideal para dar a conocer los nuevos productos del mercado, también eran la plataforma ideal para promover otro tipo de productos, aunque poco tuvieran que ver con videojuegos. Las alianzas estratégicas fueron una más de las claves para el contacto con el consumidor.

Aquí el "Rey de los pastelitos" (El Gansito) haciendo mancuerna con su "amigo", el fontanero de todos conocido.



Toda revista debía contar con sus auspiciadores para solventar de alguna manera las inversiones que se hacían, la creatividad era parte fundamental del impacto del mensaje… y la guerra fría no se hizo esperar:

BAD DUDES

"Bad dudes hace palidecer a los Double Dragon"



"Pregunta a quien haya jugado ambos títulos en arcadia. Bad Dudes es claramente el título predilecto. ¡No hay elección!. Bad dudes tiene mejores gráficos, más acción, mejor jugabilidad. De la arcadia al formato casero de Nintendo, puedes contar con un mejor juego, para un mayor número de sistemas que Double Dragon… Constátalo por tí mismo, la emoción de las artes marciales en Bad Dudes, hace que jugar Double Dragon sea como estar en la época de los dinosaurios: próximo a la extinción". ---DATA EAST---



BATTLETOADS

"Comparadas con Battletoads, las tortugas parecen fango en el estanque"

"Cuate, si estás listo para un juego que rompa toadtalmente con lo establecido, aquí esta Battletoads, 12 niveles saltarines de fieras luchas y sensacionales carreras para uno o dos jugadores." ---TRADEWEST---



Si bien las revistas eran un medio apropiado para promover lanzamientos, también eran el medio idóneo para otro tipo de promociones, y los íconos de NES eran el resorte para tales fines.

Aquí tenemos a Rash, Zitz y Pimple promoviendo un concurso para visitar a sus programadores en Inglaterra (entre otros premios), la plataforma y bases del mismo dentro de la revista Nintendo Power.

Y LLEGO EL FINAL

El carácter ex profeso de las revistas de Nintendo comenzó a perderse con la aparición de otros sistemas de la misma compañía (Super Nintendo/Famicom, Game Boy...), además de que abarcaban otros temas como "Noticias del medio", "El futuro en consolas"... relatos y secciones que poco tenían que ver con lo que estaba quedando del sistema NES.

Como todo ciclo, el tiempo de vida comercial llegó a su final... en 1994 eran pocas las revistas que hablaban del primer Sistema de Entretenimiento de Nintendo, ahora había un digno sucesor; ni todo el eufemismo usado por las editoriales era suficiente para menguar esa pérdida que sentíamos, aunque fuese en aras del progreso (y el ***lucro*** para ellas).

Fue Confucio quien dijo: "quien volviendo a hacer el camino viejo aprende el nuevo, puede considerarse un maestro", es menester que bajo esta premisa las generaciones venideras no pierdan de vista esa huella, ni que se dejen deslumbrar por los avances tecnológicos, ya que aún hay material de recreación de este sistema, empezando por una buena revista, lo que puede ser un punto de partida para futuros proyectos; es cuestión de tomar una de ellas, y dar vuelta a sus hojas para sentir el pulso (aún vivo) en su interior, a final de cuentas ese fue el objetivo de su impresión: la magia del sistema.



MagazinNES

Trae para el
día de Muertos...

¡¡El primer Especial!!

Trucos, Glitches e
información Inédita
de tus juegos de
Terror

Para el mejor sistema de 8 bits:

NES

SUPLEMENTO DE HALLOWEEN

NO TE QUEDES DORMIDO, Y BÚSCALO
A PARTIR DEL 2 DE NOVIEMBRE

Blog:
magazinnes.blogspot.com

Foro:
magazinnes.forospace.com





NES CLEANING KIT

Compañía: Nintendo

Año: 1989

Precio estimado: Entre 10 y 15 USD

No. de parte: Nintendo-18528



Aunque el *Power Glove*® y el *Nes Advantage*® amenazan con huelga, hoy le daremos prioridad a algo más limpio: el paquete *Nes Cleaning Kit*®.

Su función, como se supondrá, es mantener limpia la consola y las terminales de los cartuchos; así que además de eso pondremos en evidencia sus consistencias e irregularidades.

CONTENIDO DEL KIT:

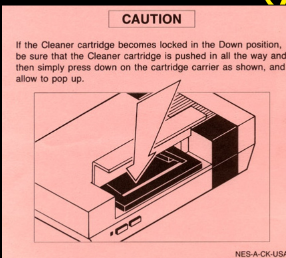
- Un par de "abatelenguas" plásticos de unos 10 cms, en uno de sus extremos con un acolchado quita-pone azul-grisáceo, áspero y resistente, que no se deshilachaba; en el otro extremo, un acolchado blanco, suave pero de mucha resistencia y cierta elasticidad, para no hacer pelusa.

- Un cartucho negro, con terminación en asa rígida, que se abría por los costados. En su hueco interior se colocaba una plaquita plástica forrada en material sintético, casi hule, al cerrar el cartucho sobresalía una parte de dicha placa plástica, que fungía como la terminal de los cartuchos.

- Un par de repuestos para las palitas, un repuesto para el cartucho, e instructivo.

Se nota que Nintendo cuidó muy bien que todo el material proporcionado fuese resistente (y no tengo queja al respecto): la parte azul-grisacea se humedecía con 50% agua y 50% alcohol, y con eso se "raspaban" las terminales del cartucho... trauma o no, aún recuerdo que en una de esas limpiezas levante una de las laminitas :-S, Nintendo no hizo pruebas con *Crash Test Cartridges*, ni sugería qué tanta presión ejercer al momento de la limpieza (o al menos no lo leí en el manual). Con el extremo acolchonado blando se secaba la parte trabajada, para eliminar los residuos que pudiesen quedar.

Lo que viene a continuación sonará tonto (pero es necesario). Antes de limpiar la consola era (y es) necesario tenerla apagada, y más aún, desconectada de cualquier toma de corriente; acto seguido, se introducía el cartucho como si fuese un juego normal, y se hacia un sube-baja varias veces para limpiar las conexiones. Curioso, pero al bajar no se atoraba como cualquier cartucho original, y sí como los family de adaptador... y ¡Nintendo lo advertía!



Se supone que el uso de estos accesorios alargaba la vida de los cartuchos y consolas... temo decir que el cartucho limpiador descompuso el elevador de mi consola, no obstante que, Nintendo, en cualquier oportunidad posible diera serias advertencias sobre el uso de cartuchos family con adaptadores, precisamente por no embonar correctamente dentro de la consola.

Por mi parte, solo puedo recomendar que sean cuidadosos al momento de limpiar todo aparato, sobre todo los que tienen circuitos y terminales expuestas, y en este caso, recomiendo solo el uso de las palitas. Para el interior de la consola es mejor hacerlo con aire comprimido, libre de líquidos, y con regularidad, para que la suciedad no haga su trabajo.

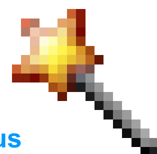
Tygrus

Consejo



Aunque los repuestos se podían pedir por teléfono o correo (sigo esperando los míos, ya llegarán), se puede hacer lo siguiente: luego de que cualquiera de los extremos de la paletita limpiadora este saturado de mugre, se puede quitar y voltear... al instante tendremos un repuesto improvisado que dará para algunas limpiezas más.

Programitas en mi PC



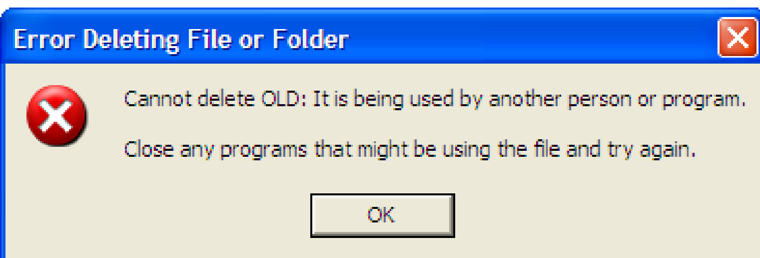
Unlocker

Por: Tygrus

Unlocker es un programita que no hace nada, curioso pero cierto, su objetivo es dejar que otros programas trabajen adecuadamente.

Así tengas un procesador de nueva generación, o todos los SP de Windows, o engorrosos programas de optimización de la PC, es casi seguro que en más de una ocasión, al tratar de borrar, mover (o cortar) un archivo te aparece un mensaje diciendo que no se puede mover dicho archivo porque está en uso (no obstante que no solo hayamos cerrado dicho archivo, sino la aplicación en su totalidad), lo que puede ocasionarte ciertos problemas (de humor sobre todo); y no solo eso, dichos errores pueden (como es costumbre) ir al registro, o al cache de la máquina, haciéndola más lenta.

Suele pasar además que cuando conectamos el Ipod a la PC o algún otro dispositivo (celular, minidrive usb, joystick, etc.) la máquina responda con su cantinela de “no se



puede retirar el dispositivo..:”, de igual manera, cuando estamos compartiendo un archivo a través de una red puede darse el caso que el archivo compartido quede hecho un témpano, bien, pues **Unlocker** es un programita que nos va a permitir desbloquear la máquina en esas situaciones desesperantes. Antes de todo, recomiendo que se le busque por internet, en el idioma de nuestra preferencia, pero eso sí: en su versión portátil (ver número pasado para más detalles a este respecto).

Este programa, que corre bajo Sistema Operativo Win XP, pesa menos de 200kb, solo basta ejecutarlo y automáticamente aparecerá el ícono en la barra de tareas (junto al reloj), y listo.

Ahora sí, cuando algún programa se nos bloquee, o no podamos retirar algún dispositivo con seguridad (lo cual es más común), **Unlocker** se activará a través de un sencillo asistente.

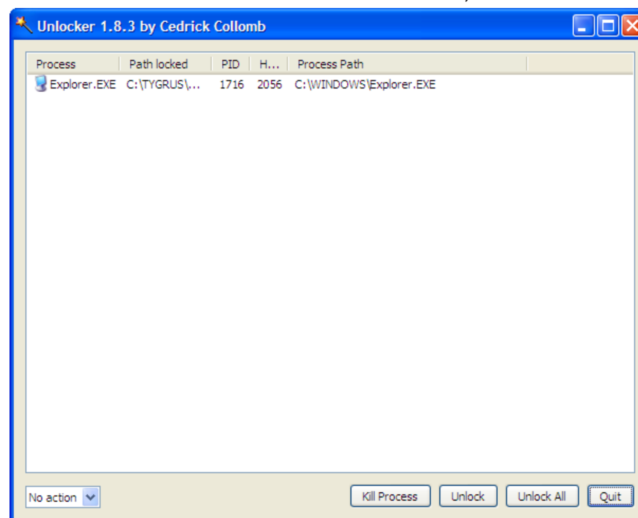
En primer lugar veremos la famosa pantalla del tache y el mensaje de que no se puede retirar, borrar, copiar, etcétera, el fichero en cuestión, ahí es donde **Unlocker** entra en acción.

Dependiendo del tipo de bloqueo será el tipo de asistente que nos mostrará. En caso de que solo se pueda solucionar reiniciando la PC (como buenos neófitos que solemos ser), entonces aparecerá una pantalla con el administrador de tareas pero solo con los procesos que se encuentran bloqueados:

Ahí solo debemos elegir el proceso (en esta foto solo hay un proceso en conflicto) y de la ventana inferior- izquierda elegir la acción a tomar:

NO ACTION: Si manualmente desbloqueamos el equipo, entonces digámosle gracias a **Unlocker** con esta opción.

ELIMINAR: Cuando damos

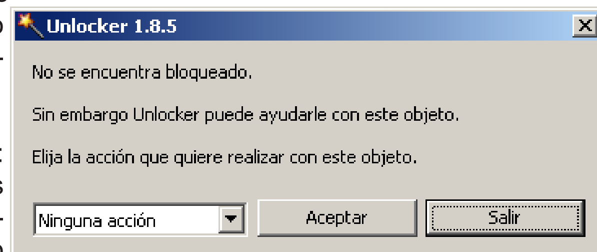


delete a un archivo pero la máquina no nos deja borrarlo, entonces esta es la mejor opción.

RENOMBRAR: Si el archivo que causa conflicto tiene caracteres que no sean compatibles con nuestro idioma y eso ocasiona el bloqueo, podemos optar por esta opción.

MOVER: Posiblemente el archivo no puede ser guardado en su origen, lo que requiere moverlo a donde no cause bloqueo.

COPIAR: Queremos dejar intacto el archivo bloqueado



(por aquello de las dudas de que sea algo importante), pero a la vez verlo para trabajar en él, pero que no bloquee el equipo.

La mayoría de las veces la máquina se bloquea porque cierto fichero ya no está en uso, por tanto, la mejor opción es dar click en el botón de “kill process” (sin embargo, si el archivo esta en uso se cerrará y no guardará los cambios, cuidado con eso).

Cuando las causas del bloqueo sean obvias, como por ejemplo queremos borrar un archivo que sí está en uso, entonces Unlocker desplegará otro asistente, en el cual nos dice que no estamos bloqueados, sin embargo puede ayudarnos con el objeto en cuestión.

Así que ya saben, **Unlocker** es un programita “a must have”, chiquito como un ratón (pero que cuida la PC como un león XD).

Háblale a La Mano



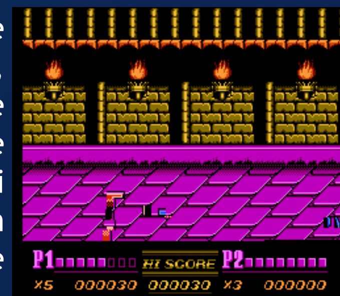
¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...

HÁBLALE A LA MANO

Bugs y Glitches

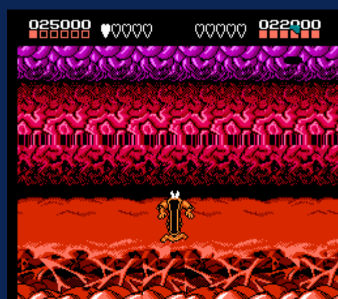
¿Cuál es la diferencia entre un Glitch y un Bug?

Un Glitch es un error en la programación (en este caso de un juego) que no es advertido, y que por tanto permanece tras la compilación del mismo. Algunas personas lo atribuyen al hardware, sin embargo, el glitch como tal suele descubrirse de modo idéntico en distintos cartuchos del mismo juego (incluso puede comprobarse a través de roms).



Eso sí, la mayoría de los videojugadores decimos que es un glitch todo aquello que involucra lo "visual", como cuadritos sin sentido que se dejan ver por la pantalla, o figuras cambiadas de color, escenarios "ocultos", etc. Así pues, una manera de glitchear un juego, es introducir un código de game genie erróneo, o tratar de "hackear" una rom, y así sabrás de lo que hablo. Es conveniente aclarar, que si bien un juego plagado de glitches no luce profesional (sino carente de trabajo en sí mismo), aquí tratamos de hacer ver aquellos glitches que son divertidos, que aportan algo, o simplemente curiosos.

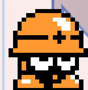
Vayamos ahora con los "Bugs". Estos (cuyo nombre significa bicho, virus...) son "anomalías" del programa, algo así como respuestas equivocadas a las rutinas diseñadas. Para dejarlo un poco más claro pongamos un ejemplo: Un programador *espera* que el jugador haga avanzar al muñequito, que dispare, y que salte, pero... ¿qué pasa cuando el jugador salta y pone pausa, y sin soltar el botón de salto quita la pausa y vuelve a ponerla?... en Contra Force tenemos esta anomalía no prevista, que si bien no se convierte en algo visual (como el glitch) ocasiona que el personaje siga un salto infinito hasta lo alto de la pantalla, lo cual le da ciertas ventajas (en este caso) durante el juego, detalle que no fue programado.



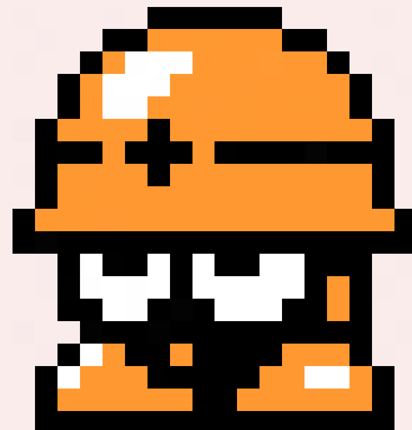
Algo similar pasa en Battletoads (nido de glitches y bugs), donde las escenas se cargan por partes en la memoria volátil (mediante check points), pero ¿qué pasa cuando los primeros datos se quedan ahí luego de que la sentencia del programa le dice al CPU que baje más datos del ROM cuando dicha sentencia (o bloque) no se ha cumplido en su totalidad?... el programa se hace "bolas" y no tiene respuesta para este "error inesperado" o bug, dando diversos resultados (como bucles infinitos, accesos a memoria no permitidos, etc.).

Así pues, tanto glitches como bugs son errores en la programación, aunque de modo informal asociemos a un glitch con algo "visual", y al bug con algo "inesperado".

No todo es tan malo (o tan bueno, según se le vea), para ello hay "testers", gente que prueba los juegos para tratar de evitar tanto glitches como bugs en nuestros juegos (sobra decir que hasta al mejor cazador se le va la liebre).

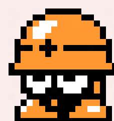


Natural Born Heroes



La premisa es gastar, probar, rebasar los límites de la lógica para conseguir cosas chuscas, útiles, que parecen imposibles, o simplemente curiosas.

En esta ocasión, el Nintendero **Vicioman** nos comparte una mini guía con todo y truco de Adventure Island II, para todos aquellos que nos gusta "peladito y a la boca". Esta es una manera fácil de terminar el juego, o para disfrutarlo una vez que nos hagamos de este gran arsenal.





¡A romper filas!



Adventure Island II

Abeja Hudson

Aquí voy con una pequeña guía de Adventure Island 2 que espero no se haga muy "enredosa". En primer lugar déjenme aclarar que los tips que te voy a dar son solo para la primera isla, ya que solo en esta funciona el truco de juntar items y cambiar de isla (si pasas el jefe de esta isla, y después te dejas matar en alguna escena de la segunda isla NO SE PODRÁ HACER EL TRUCO DE CAMBIAR DE ISLA por más que se intente).

Para quienes no lo sepan, al final de cada escena hay que elegir entre 8 huevos de bonus, han de saber que estos huevos dan desde 50 puntos hasta una vida pero, también por medio de estos huevos puedes dirigir el camino que tomarás. Debido a esto yo he trazado un camino a seguir que iré mencionando durante toda esta guía, por favor traten de seguirlo al pie de la letra. Aunque se puede variar, en algunos casos lo mejor es seguirlo como lo voy a indicar. Para no hacer un lío lo ejemplificaré: en los huevos del final de la primera escena, si tomas cualquiera de estos huevos 1-2-3 u 8, te irás hacia arriba a la escena que tiene un volcán pero, si



tomas cualquiera de los otros huevos o sea 4-5-6-7 te iras hacia los árboles de la derecha, y así sucesivamente.



Marcaré un camino fijo que servirá tanto para recorrer todas las escenas como para tomar todos los items que se puedan tomar, y también haré mención del número de huevos alternos que puedes agarrar, por si acaso se te pierde uno te vas sobre de otro. Al decir el huevo 1 me refiero al primer huevo que empieza a girar en la escena de bonus final, al segundo el que le sigue, etc., en total son ocho huevos en cada escena de bonus final.



Otra cosa que no deben pasar por alto es que cuando terminen una escena y estén en la antesala de la siguien-



Natural Born Heroes

te dejen todos sus items (con el botón “B”) almacenados en la pantalla de status, ya que en esta isla casi en todas las escenas dan un martillo u otro item (como los dinosaurios) a excepción de una escena que mencionaré a su tiempo en la cual tienen que llevar un martillo u otro item para poder sacar otro item, ya que de otra forma no se podrá obtener el item citado.

También aclaro que en las imágenes que voy a poner se debe saltar en el lugar indicado para obtener el item oculto en cuestión, aunque también disparando, ya sea martillos o con algún dinosaurio, se sabrá el lugar exacto donde se encuentra oculto (los disparos desaparecen justo ahí).

Al parecer ya está todo aclarado así que, empecemos con esta guía:

Primera escena (Palmeras)



Aquí solo hay un martillo y un dinosaurio azul que da coletazos, al final toma cualquiera de los huevos 1-2-3 u 8 para que vayas a la escena del volcán.

Segunda escena (Volcán)



Aquí entra sin ningún item y hallarás un martillo, una escena de bonus (item de la llave) que no es obligatorio



entrar ya que no dan items (solo comida), un dinosaurio rojo de esos que avientan fuego por la boca (que se obtiene del naipe negro), y un hueso con carne por si andas bajo de pilas.



Al final toma cualquiera de estos huevos: 3-4-5-6, para ir a la escena de los árboles de la parte baja del mapa.

Tercera escena (Árboles)



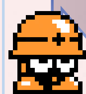
Entra sin ningún item y aquí te darán un martillo, un huevo de hada (de esos que te hacen de hule por un rato) y un huevo oculto que te llevara a una escena secreta donde te preguntarán si quieres saltarte la isla, obviamente no harás eso ¿o si? (solo lo



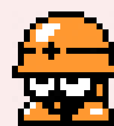
comento ya que andamos por ahí) en esta escena al

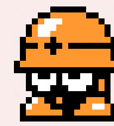


final toma cualquiera de los huevos y te llevara a la cueva que está a un lado.



Natural Born Heroes





Cuarta escena (Cueva)



Entra sin ningún arma y aquí te darán martillo, dinosaurio



azul y la famosísima **Abejita Hudson** (motivo de todo este rollo); al final toma cualquiera de los siguientes huevos: 4-5-6-7 para dirigirte al lago.



Quinta escena (Lago)



Entra sin nada de armamento y solo toma el dinosaurio de agua, el martillo y es todo, al final toma cualquiera de estos huevos: 1-2-3-8, para dirigirte a la escena del gran árbol.

Sexta escena (Gran Árbol o Treetops)



Aquí no lleves ningún item y mas adelante encontrarás un



dinosaurio rojo; cabe mencionar que este dinosaurio es muy útil en escenas como esta, que tienen lava por debajo, ya que dicho dino es inmune a este líquido.



También hallarás un huevo oculto que te llevará a una escena de bonus donde hay un martillo, y también podrás escoger el dinosaurio del agua, el azul, o el rojo, y de ti depende elegir el que más te convenga (siempre y cuando no te caigas al vació).





Aquí esta el mapa del descenso para que elijas lo que más te guste:



En la escena final escoge cualquiera de estos huevos: 2-3 para dirigirte a la escena de los árboles de la parte Norte del mapa.

Séptima escena (Árboles 2)



Aquí llévate un martillo pero ten cuidado de no abrir el primer huevo que aparece ya que es uno de esos bichos molestos que te van quitando la energía pero, en caso de que por error lo abras, sigue tu camino ya que mas adelante encontraras una rana verde, de esas que no se mueven, y si la eliminas te dará un hueso con carne para recuperarte.



Mas adelante, casi al llegar al final verás un cuervo, elimínalo y te dará un dinosaurio azul (esta es la escena de la que hable al inicio de la guía, donde era necesario llevar un arma a fin de obtener estos items).



Al final escoje cualquier huevo y te llevara con el jefe.

Octava escena (Jefe)



Aquí no lleves nada y pásalo a pulso, procura no tomar el único item que hay (el pterodáctilo) ya que tienes que dejarte matar por el jefe de la isla para que corra a la única escena que no visitamos (la **Cueva 2**).

Ahora, al volverte a meter a la misma escena final, no lleves nada otra vez, y esta vez sí toma el pterodáctilo, de la forma que se muestra en las

imágenes, o sea, que trates de aventar el huevo hacia la plataforma de la derecha, de modo que lo puedas abrir sin dificultad, **pero si de cualquier forma lo dejas caer, no te preocupes, cae encima de él e inmediatamente presiona el botón "A" para salir volando y de esta forma no toques la lava**.



Pasa la escena cuidando que no te toque al final el cuervo que anda por ahí, toma cualquiera de los ocho huevos y te llevará a la cueva 2 con el jefe final.

Novena escena (Cueva 2)



Déjate matar todas las vidas, continúa, y así podrás repetir el recorrido.

Escogí esta escena para acorralar al jefe final, ya que aquí no hay ningún item de interés excepto esa leche que anda por ahí, que solo sirve para pasar la misma escena.

Viene lo interesante: una vez que estés en la pantalla de continue, haz el truco de la **Abejita** (o sea cualquier dirección del pad + start sin soltarlos), vuelve a repetir la ruta y a tomar todos los items, haciendo énfasis en el bonus oculto de la escena 6 (la del **Gran Árbol**), donde para mí el mejor item a tomar es el dinosaurio rojo que esta al final de dicho bonus).

El huevo donde obtuvimos la **Abejita** (en la **Cueva**) ahora contiene una vida, pero como se trata de quitártelas...

Un arsenal decente luce así:



Ya con eso puedes ir a la isla 8 y terminarlo; pero un arsenal genial es este que se logra dándole dos continues:



Con este arsenal es mas que suficiente para terminar el juego o de perdido ir a explorar otro mundo.

Cuando creas que tu arsenal es el idóneo, déjate matar todas las vidas en la escena nueve (**Cueva 2**), y cuando estés en la pantalla de continue ejecuta la clave de cambiar de mundo o isla, o sea: *Derecha, Izquierda, A, B, A, B*, (más la clave de la **Abejita** para no perder los items) y escoje la isla que tú quieras.



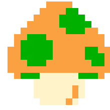
Muchos se preguntarán qué tiene que ver la abeja en este caso. Simple. En este juego los continues ya son ilimitados, por lo tanto, la **Abejita** nos sirve para que al continuar sigamos teniendo los items que habíamos juntado, pero presionando una dirección del pad + el botón start (esto es importante).

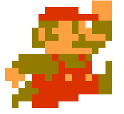
Con esto termino mi rollo de tips y mini-guía para este juegazo, esperando me hayan entendido.

SEE YA!



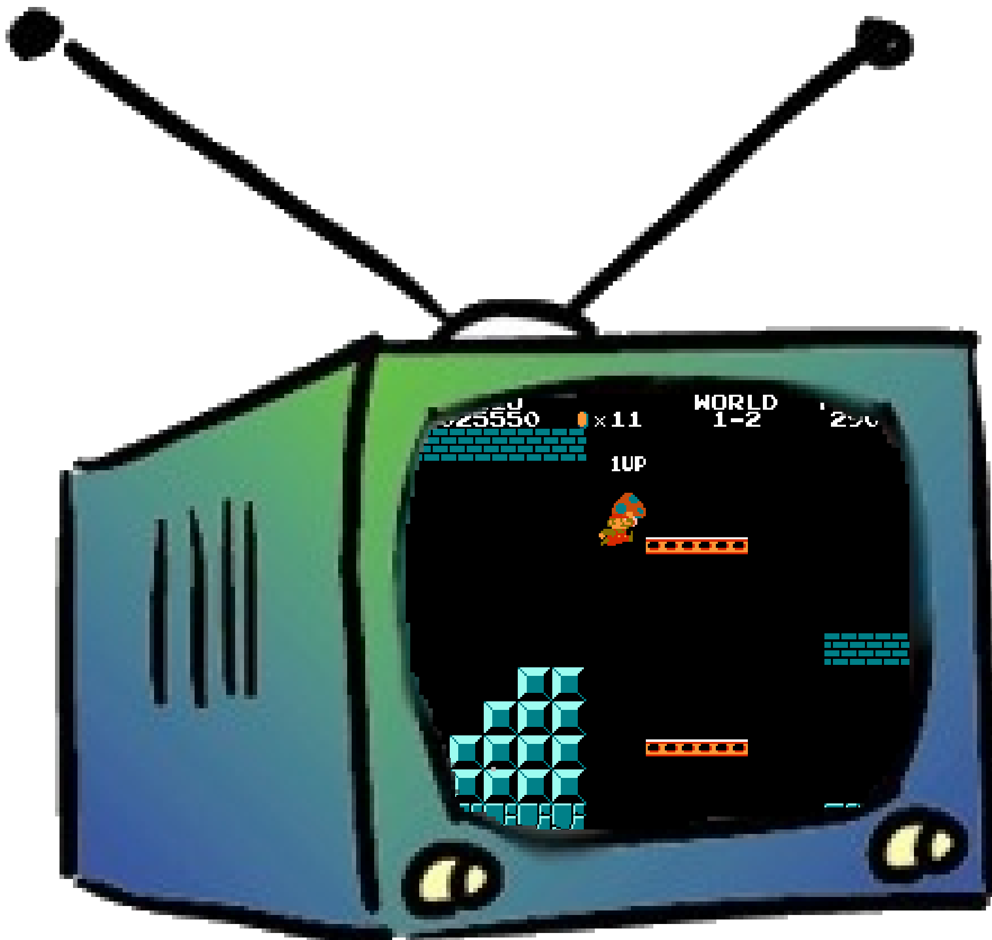
Vicioman

Una vida... 

Una promesa... 



El Videojuego





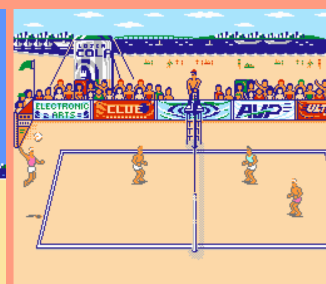
Solo para tu Nintendo Entertainment System

TOP 10
4 Jugadores

Ahora que está de moda no tener hijos, pero sí muchos amigos (me pregunto cómo), la red es una buena opción para los juegos en línea de 4 jugadores. El top de hoy lo protagonizan 10 juegos de estos... ¿necesito decir más?.

1° Kings of the Beach





A mon avis, el juego más majo que te puedes encontrar para 4 jugadores de NES. Smith, Randy, y amigos, tratarán de convertirse en los campeones del volleyball playero.

Un juego con opciones que le dan trama, y con detalles simples pero divertidos (que no quedaron excluidos por contar con la opción de múltiples jugadores). Aunque hay otro juego muy similar (Super Spike V´Ball), considero que este captura un mejor ambiente y consigue una mejor adaptación del deporte.

2° Gauntlet II





Hechiceros, caballeros, magos, arqueros... duendes, arañas, y toda clase de criaturas reptantes en esta aventura de cámara aérea.

Gauntlet es ya todo un legado en juegos cooperativos. En esta versión, aunque pobre, pondremos en juego nuestro trabajo en equipo (ese es el mérito del juego). Las causas buenas ya no son lo que solían ser, pero Gauntlet seguirá luchando contra los demonios medievales, mientras otros se ocupan de los muertos vivientes.

3° Magic Johnson´s Fast Break





Cuando uno escucha: 4 jugadores, seguro viene a la mente el género de deportes, y ciertamente esa es la realidad.

Magic Johnson´s Fast Break es una representación de la reta, o el clásico 21 en el deporte ráfaga. Viene siendo una versión *light* de los Arch Rivals, donde la sencillez se torna en diversión, sin tanta configuración previa al deporte, y sí mucha suela para desgastar en la duela. El hecho de tener definidos los personajes en el terreno de juego, le ayuda a que no haya parpadeos.

4° A nightmare on Elm Street





Si buscamos algo parecido a las plataformas (para 4 jugadores), esta es la elección perfecta.

No somos machos, pero somos muchos: dos niños y dos niñas tratarán de terminar con la pesadilla en la calle del Infierno.

Un buen juego, aunque ocasionalmente tendrá parpadeos por tantos personajes en pantalla. ¡Cuidado!, ¡no dejes que tu compañero se duerma, o la pesadilla comenzará!.





5° Super Off Road

Camionetas corriendo en una pista de una sola pantalla. Este juego simplifica muy bien los racers.

Grandes carreras aunque sea en micro machines. Inyéctale nitro a tu camioneta, y llega en primer lugar a la meta. Una muestra más de que el traslado a consola de un Arcade puede conservar su emotividad. Pasa la voz: es para 4 jugadores.

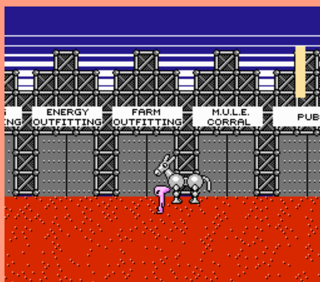
6° Nintendo World Cup

Quizás yerre el juicio respecto a este juego. El soccer fenomenal, y esos deportes que Nintendo reinventó, partieron de títulos como este. Tiros especiales, caracterizaciones de "mii", y otros elementos que no están dentro del Soccer, y lo mejor es la opción de 4 jugadores; aunque aquí entre *nos*, creo que se pierde un poco el sentido del juego al no tener una perspectiva lejana como en NES Play Action Football (y en lugar de buscar el balón, buscarás a tu personaje).









7° M.U.L.E.

En este juego de estrategia (tipo Sim City) nos enrolamos con 4 aliens que compran mulas biónicas. Este viene siendo un juego entre educativo y mata ocio. A mí me ha gustado, pero hay gente que lo tacha de bobo... en gustos se rompen géneros. Si te gusta la estrategia, contar puntos, sumar probabilidades, y colonizar tierras y planetas extraños, entonces M.U.L.E. te gustará.
Será todo un reto que 4 personas coincidan en un juego de usufructos alienizados.

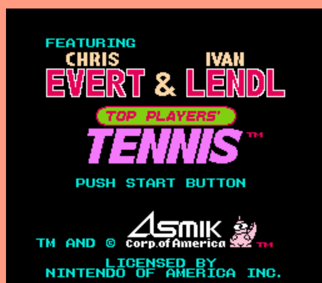
8° NES play action football

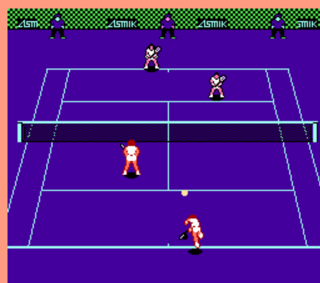
Seguimos con los deportes... y ahora, tenemos el Americano, con una perspectiva cenital-vertical que cambia cuando la profundidad del juego (los pases o jugadas) así lo amerita.

No he comprendido bien como armar el juego de 4 personas, pero se deja querer. Será un tanto difícil que 4 personas coincidan en este deporte, por la cultura deportiva que persiste en nuestros países, pero si llega a haberlas, seguro disfrutarán gratos momentos al lado de "invento de hombre blanco".









9° Top Players´ Tennis

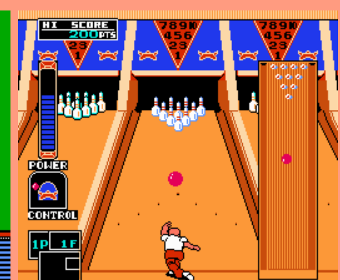
Aunque todos los juegos de Tennis se parecen, este cuenta con unos bonitos efectos de "scaling", y es para 4 jugadores (comprendamos que es de NES, y que adicionalmente a su gameplay se agradecen los gráficos).

El deporte blanco bien merece unos intentos, más aún, si para versiones como Super Tennis de SNES no tuvimos la elección de 4 players.

10° Championship Bowling

Un juego divertido... pero muy al estilo "celular". La opción de 4 jugadores es buena... si no fuera porque hay que alternar con el resto de los jugadores. Este juego debería servir de martir, y hacer notar, de una vez por todas, que los juegos multijugadores deben ser simultáneos.





Ocio en la red

Double Dragon Dojo



Aunque no cuenta con una actualización constante (y el foro se cayo en un momento primordial), vale la pena echarle un ojo a todo el material contenido en el Double Dragon Dojo:

http://doubledragon.classicgaming.gamespy.com/

El sitio está patrocinado por IGN, y está en inglés.

Seanbaby.com



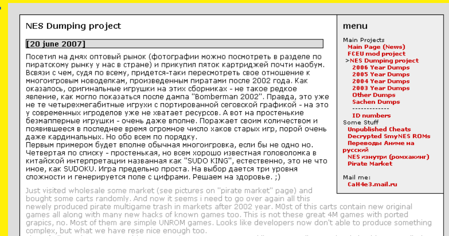
El afamado columnista de la Revista EGM "Chon Baby" tiene su propia página.

Para aquellos que buscan un rato de humor al lado de quien intelige el sarcasmo, no hay más que decir. PLUS: La página cuenta con artículos de fondo interesantes.

Por cierto, la página está en inglés, así que prestos con el Larousse Inglés-Otomí:

http://www.seanbaby.com/

NES Dumping project



De entre los vestigios de la consola (NES), aún hay gente interesada en rescatar al menos el "software" de los juegos. Este sitio cuenta con ROMS de reciente dumpeo, algunas de las cuales fueron inaccesibles para muchos de nosotros:

http://cah4e3.shedevr.org.ru/dumping.html

Es recomendable descargar (también desde ahí) el EMU para las mismas, ya que no funcionan con los clásicos FCE Ultra, Virtuanes, etc.

Halo 2D



Para todos los amantes de este popular juego de X-BOX, aquí tenemos la versión en 2D, llamada Halo Zero.

Escucha el llamado a las armas por tu planeta, y aunque la web oficial se encuentre momentáneamente (o para siempre, uno nunca sabe) fuera de servicio, aquí hay otro sitio web desde donde se puede descargar:

http://www.nivel99.com/homebrewhalo-2d-2/

Video Game Maps



Múltiples mapas de videojuegos (la mayoría de ellos comerciales):

http://www.vgmaps.com/

La sección de NES es (por supuesto) de las más recomendadas.



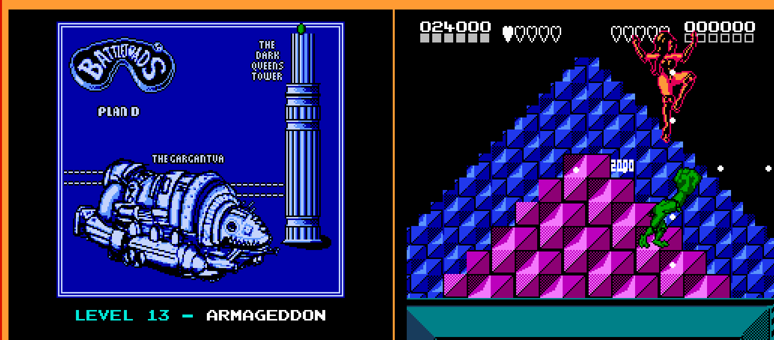
Cuando un juego nos hace rabiar, llegamos a caer tan bajo como buscar códigos Game Genie en el famoso "*gugle*"... pero no siempre tenemos éxito. Otras veces lo hacemos con el afán de ver qué "curiosidades" esconden ciertos códigos del mismo Game Genie (como por ejemplo el super salto en Battletoads); pero también hay otras ocasiones en que nos ponemos a barajar códigos en la opción de cheats de nuestros emuladores (ver número pasado para ampliar la información) a fin de encontrar cosas nuevas, y son precisamente estos dos últimos tipos de códigos de los que ahora nos ocuparemos.

Battletoads

NIVEL 13 - ARMAGEDDON

Muchos creíamos que Battletoads tenía 12 niveles, pero luego de probar códigos, descubrimos que hay un nivel 13 - ARMAGEDDON. Este nivel es el enfrentamiento final contra Dark Queen (y este es el código):

IAXAALAE



Bad News Baseball

JUGADORES DESORIENTADOS

Introduce el siguiente código:

KEPKKK

Ahora solo asegúrate de tocar la bola, aunque sea para hacer hits, y ríete mientras los jardineros se pasan la pelota sin sentido.

Ejem, hay que hacer carreras.



Double Dragon II

CAMARA LENTA

Y si hablamos de cosas curiosas, aquí tenemos un código que nos permite jugar en cámara lenta; y hablo de un perfecto *under clockeo* que hace el cpu, y no de una pausa intermitente que impide controlar a los personajes adecuadamente. Diiissss-fffrrrrrúúúú-ttttaaaaa-lllooooo.

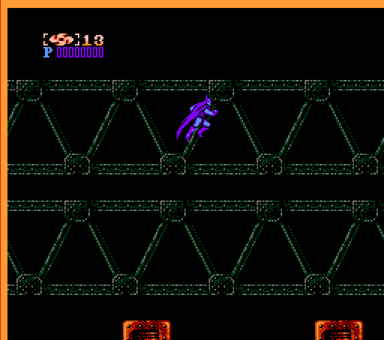
NNEVOIAE



Batman

GRAVEDAD CERO

NZUOAUPA



Introduce este código, y la gravedad no será una restricción más para el señor de la noche.

Así que: "Al infinito y más allá".

NOTA: No abuses, o llegarás a lugares extraños de los que no hay salida.

CONTINUE...



El número se termina, pero no así la diversión. El siguiente número tendrá dosis extras de material (inédito), así como temas de piratería; hablaremos de Megaman 3, y en **DJV** algo muy común pero también increíblemente muy usado en los videojuegos (¿qué será?); información de los juegos del mundo entero como son Ufouria, Super Mario Bros 1 y 3, entre otros. **El Genio de la consola** dará algunos tips para usar el *debugger*, y algunos consejos para crear tu propia especie de *video on demand*. Tips y trucos no pueden faltar, así como un reportaje de Natsume, cosillas de interés, y ¡mucho más!



Visita el Blog de internet para conocer las novedades de la revista, o para descargar las publicaciones que iré subiendo:

magazinnes.blogspot.com

Visita también el foro para seguir disfrutando este mundo de diversión:

magazinnes.forospace.com

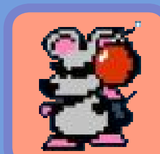
Y recuerda que muy pronto ¡también tendremos mucho material para SNES!, no pierdas la pista, que esto apenas se está cocinando.

Colaboraciones en este número (A-Z)

Vicioman

Fé de Ratas

Esto de la descarga de la Revista vía torrent, burro y P2P (já), me está dejando sin trabajo: el editor corrige lo que haya que corregir, lo resube, y actualiza las ligas de descarga, dejándome en la aburrición total (contando 2 que 3 chistes malos).



En esta ocasión comentaré que las respuestas a L@s Lok@s de la NES serán publicadas un número después, debido a que algunos lectores piden su oportunidad para tratar de responder. Espero este detalle no moleste a otros, sino, pues ya estaremos corrigiendo otra de las mías (ehh ratas, digo, erratas).

Dicen que cuando el gato sale, los ratones... jugamos NES, así que si alguien quiere jugar por internet (con eso de que ya estoy de free lance), a un lado están algunos de mis datos.

Nombre: La Rata.

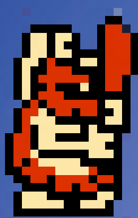
Comida favorita: Tacos de lengua.

Pasatiempo favorito: Hacerle creer al gato que juega conmigo.

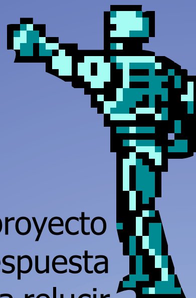
Y recuerden, el único boom es el de mis bombas. Aburrrr!

"MagazinNES"
Vol. 1 Num. 3, Jul-Sep 2007

OpinioNES



Pasado VS Presente (y Futuro)



A 8 meses de iniciado el proyecto de MagazinNES, y dada la respuesta satisfactoria que se le ha dado, ha salido a relucir algo que en verdad me deja sorprendido: que si por el hecho de hablar principalmente de un sistema de Nintendo, se considera que estoy en contra del resto de los sistemas (Sega, es la queja principal). La respuesta es NO.

Desde el primer número, precisamente en esta misma sección, se habló de que es poco lo que se habla hoy en día de la consola, y con justa razón ese es, para mí, motivo suficiente para tomar las riendas de un trabajo que quedo olvidado (referente a publicaciones de los viejos sistemas de Nintendo). Han quedado perdidas tantas cosas por decirse de este sistema, y esta es la oportunidad perfecta para reivindicarla, y no porque trate de ocultarlo en una cortina de eufemismo... es una honesta convicción. Nintendo tiene grandes juegos (tan buenos como los de SEGA, o NEC), sin embargo, abarcar otros sistemas supondría un trabajo brutal, y aún así, la información estaría tan segregada que no tendría verdadero valor.

Dentro de poco daré un gran paso: la inclusión de material de Super Nintendo, y si la vida me sonríe, seguiré con otros sistemas de la N (todo a su tiempo), tratando de seguir ese hilo en que el material publicado sea de verdad de calidad y pueda servir a los jugadores.

En el siguiente número se incluirá un breve apartado, o información ínfima, pero será dentro de 2 o 3 números que se tocará a fondo este sistema (SNES), sin descuidar por ello el sistema NES.

Adicionalmente, en cada número se incluye información diversa que no tiene que ver con el sistema, hablo de secciones como "MAME", y "Programitas en mi PC", en parte porque las considero amenas y como parte de un mismo hobbie, y porque son (como también lo he mencionado) de uso frecuente entre los videojugadores.

Se está estudiando la posibilidad de cambiar el nombre de la Revista, pero para ello falta un poco de tiempo, dado que hay mucha información Retro de Nintendo, información que se ha considerado inasible, ineludible e insoslayable, y es, merced a ello, un requisito para mí incluirla para que una vez más este universo (Retro) pueda salir a flote.

No estoy peleado con los gráficos, y ese es otro detalle que deseaba aclarar, pero mi admiración se la gana el talento y creatividad, antes que la pantalla.

Los números especiales son otro punto a tratar, de momento se ve en el horizonte el primero de ellos: Especial de Halloween, que más bien será un suplemento, por tener menos hojas que un número normal.

Luego de todo esto, quizás la pregunta correcta sería: ¿estamos en contra de otro tipo de diversión distinta a la electrónica?... aún en ese caso, la respuesta seguirá siendo no.

He hecho notar, que pese a que mesuro el lenguaje (para tratar de no ofender sobre todo a los más jovenes), estoy tratando de adecuar este fanzine a un público inquieto, a fin de que se despierten esas ganas de aprender, porque tratándose de algo como esto, también hay un compromiso para educar (aunque sea en la diversión), me reservo la justificación para otro momento.

Que no le paguen a uno por hacer esto también tiene sus desventajas, y ese precio lo pago en el plagio que llegan a hacer de este hobbie, en el tiempo de espera entre cada número (que puede parecer demasiado largo), principalmente, pero confíen en mí: grandes cosas vienen en camino, información inédita, y sobre todo, traída a ustedes por gente verdaderamente comprometida con el sistema.

Ya abundaré en el siguiente número en temas como piratería, y los privilegios de hacer material "de segunda", mientras tanto, regresemos a esto que tanto nos gusta: jugar.



Tygrus

Bios presentados por:

Robando espacio, conocerán el lado bio(lógico) de la pandemia llamada Nintendo: Nintenderos, viciados, princesa(s), y uno que otro ... jugador. Sé que falta mucha gente, pero ya les tocará.



L.A. Rata

Extraño roedor del mundo 2D con manías explosivas (detesta las cebollas). Se encarga de corregir aquello que se echo a perder en ediciones pasadas. En la realidad alterna es el "hombre de la multitud".



Alex Dorado

Si internet se tejiera con hilos, Alex dorado sería uno de esos hilos: un hilo dorado buscando el hilo negro del misterio. Exigente videojugador de lo retro, así como asiduo y persistente "aprieta-botones-invisibles" de las consolas de nueva generación. Sigue buscando en el reverso de las cintas de los Beatles, las respuestas ocultas al necronomicón.

Asuka Ayanami

Cuando Gaia infundió el soplo de vida a la biosfera, obsequió a Asuka el don de las plataformas. Desde entonces, se le considera el Yin-Yang entre las fuerzas Nintenderas. Hay épocas duras, pero para ellas, Asuka guarda una buena dotación de sopa de champiñones. Fotogénica por naturaleza.



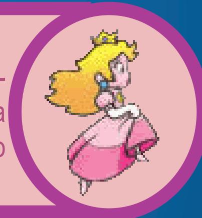


Deyblade

Durante un trance mesmérico, la conciencia de Alucard se encarnó en Deyblade. Si está hecho en Japón, entonces Deyblade conoce por los menos las primeras 6 palabras del título (mientras las dos primeras no sean Holy Water). El gore y la sangre le hacen "lo que el viento a Juárez".

Feli

Ya sea con zapatos de tacón, o al más puro estilo deportista, se le ve saltar de su pedestal para emprender la aventura: chutando balones, o rescatando delfines en los trópicos, no se detendrá hasta descabezar las roms. Hace de la emulación un *modus vivendi* que más de uno trata de imitar. Cuando los implantes biónicos sean asequibles, tendrá un teclado, un mouse y un joystick por extensiones.





Loquo (a.k.a. Neo)

Se sacrificó por la humanidad al escoger la pastilla roja, y así prevenirnos de la perversa Matrix; continúa su tarea encomendada por los *sleep walkers*, en un sistema esclavo bautizado como NES. Posee una rana como mascota, y afirma que todos estamos locos.

Melina

Hija del supremo Kayosama, y creadora de la heurística de las construcciones en 8-bits. De gustos excéntricos, posee descodificadores térmicos en las yemas de los dedos con los que ejerce dominio sobre los mustélidos. Caza estorninos en su tiempo libre, y es dueña de la colección más grande de NES en República Dominicana.





Piteta (aka The Spanish Ninja, Mr. Fix-it, The Human Fire Barrier)

El único ninja en todo el planeta que defiende el predio de la Sierra de Segaria de la construcción de un campo de golf. Los conocimientos que sus ancestros le legaron a través del antiguo arte del osmosis, los usa para el bien de la humanidad. Posee masa y peso, aunque su existencia es trascendida por los planos virtuales. Si algo se descompone, Piteta no solo lo reparará, puede incluso agregarle la función de licuadora y tostador.

La MANO

Místicos árabes aseguran que es la reencarnación de la pata de mono, aunque un antiguo arcano maya asegura que cuando el astronauta de Palenque dejó la tierra, obsequió a los nativos un guante vivificador. Su lema: "ahora somos 5... pronto seremos Legión", solo puede significar algo: el regreso a la diversión.
Película favorita: la fuerza de los cinco.





Jony17 (a.k.a. Horny17)

A sus 17 años, es buscado por la AFI, el FBI, y Scotland Yard por hackear un foro. Dueño del emporio "Su-semántica, inc.", se le considera autor de 17 nuevos vocablos y slangs, así también se le agradecen las múltiples correcciones al diccionario larousse español-purépecha. Su nick es en representación a sus años, aunque 17 señoritas del Patpong afirman que sus huracanes llevaban el nombre del jarochito. Kids… Next Door.

Hermione

Brujita del condado de Salem, Nueva España. Aunque dedica su vida a las causas altruistas, se da su tiempo para alimentar a sus Nintendogs y a su gato negro . Asimismo, posee la admirable facultad del escape furtivo, la coordinación tácita e innata, y la suficiente magia como para convertir lo negro en blanco. Ningún reto le es imposible.





Vicioman

Es el encargado de la vivisección lúdica, así como explorador empírico que extorsiona a sus videojuegos para que le revelen sus secretos más celosamente guardados. Su próxima aparición podría presagiar el fin de la quinta era, resolviendo así, el misterio de los cráneos de cristal, y dando fin (de una vez por todas) a sus pesadillas de bombardeo radiactivo.

Cybernet (a.k.a. Ultimate Fantasy)

Ropero, digo, "errepejero" por naturaleza, y líder de tropas de 4 jugadores. Así también, clonador de comics y manga, y fiel caricaturista que lucha enconadamente por defender el camino amarillo en contra del matemático. Bajo su manga: un mazo de cartas.





Tygrus

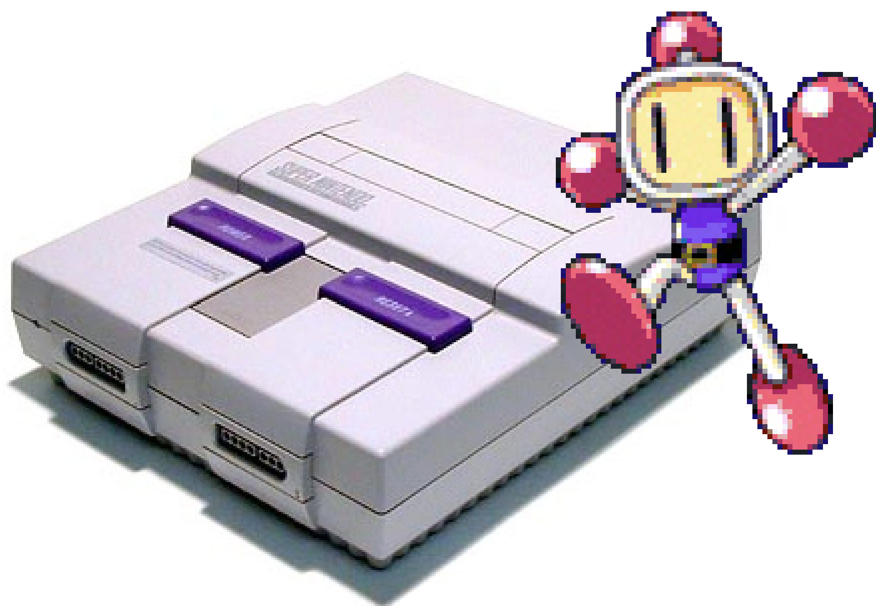
Partidario de la onomatopeya sobre el beep digitalizado. Aunque cree en el hiperespacio, su yo del futuro ha viajado en el tiempo para advertirle que el malévolo Eje Z acabará con la magia del videojuego, desde entonces, canaliza sus esfuerzos en razonamientos de holística, para así evitar el Apocalipsis cibernético.



Todo acerca del sistema REY de los 8-bits en...

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de Nintendo®



SECRETOS

GUIAS

TRUCOS

MUCHO +

Y Próximamente...

¡¡También el Rey de los 16 bits!!

Blog:
magazinnes.blogspot.com

Foro:
magazinnes.forospace.com



¿Qué esperas...?

Solo por tiempo limitado, descarga los números anteriores de...



MagazinNES



Número 1

SECRETOS

GUIAS

TRUCOS

MUCHO +



Número 2

¡¡Espera información de SNES!!

magazinnes.blogspot.com

Todo acerca del sistema REY de los 8-bits en...

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de Nintendo®



SECRETOS





GUIAS

TRUCOS

SANA DIVERSIÓN EN TU NES

Blog:
magazinnes.blogspot.com

Foro:
magazinnes.forospace.com

